GAMES FOR NEW AGE

1996年2月6日発行　第9巻第3号
昭和63年6月6日第三種郵便物認可

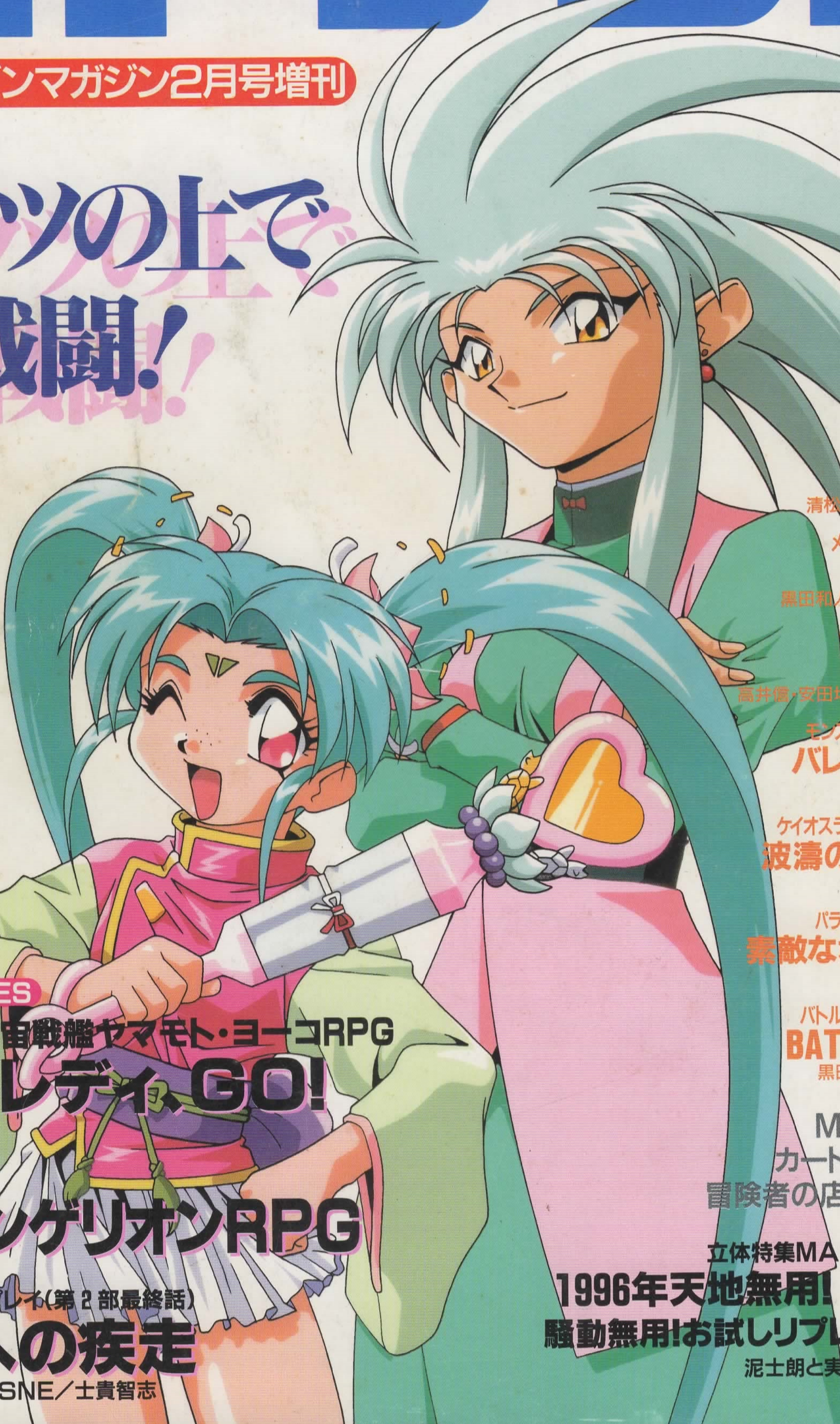
# RPGドラゴン

月刊ドラゴンマガジン2月号増刊

No. 8
1996 FEB

800YEN
(本体777円)

## コタツの上で大戦闘！



ケイオスランドシナリオ
**狙われた村**
清松みゆき・小川直人・／狭霧光明

メックウォリアー・リプレイ（第8回）
**エニウェアの嵐**
黒田和人とグループSNE／るりあ046

デュダRPGリプレイ（第8回）
**疑惑の石像（後編）**
高井信・安田均とグループSNE／草彅琢仁

モンスターメーカーRPG（第8回）
**バレル魔法学院日誌**
あずたけいた／九月姫

ケイオスランド・ワールドガイド（第7回）
**波濤の彼方に待つもの**
清松みゆき／狭霧光明

パラダイス・フリートRPGマスターガイド
**素敵な君のスイム・スーツ**
朱鷺田祐介／田中としひさ

バトルテック読者参加企画（第8回）
**BATTLE OVER:3025**
黒田和人とグループSNE／戦船

ネオSF GAMES
それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコRPG
**ゲットレディ、GO！**

**新世紀**
**エヴァンゲリオンRPG**

シャドウラン・リプレイ（第2部最終話）
**終着への疾走**
江川晃とグループSNE／士貴智志

MAGIUSのひろば
カードの王国（第3回）安田均
冒険者の店（第2回）水野良／寺田克也

立体特集MAGIUS天地無用！RPG
**1996年天地無用！RPG大作戦**
**騒動無用！お試しリプレイ浴槽に愛を**
泥士朗と実験室／森山大輔（実験室）

RPGドラゴン 8
月刊ドラゴンマガジン2月号増刊
コタツの上で大戦闘！
立体特集「天地無用！RPG」
富士見書房



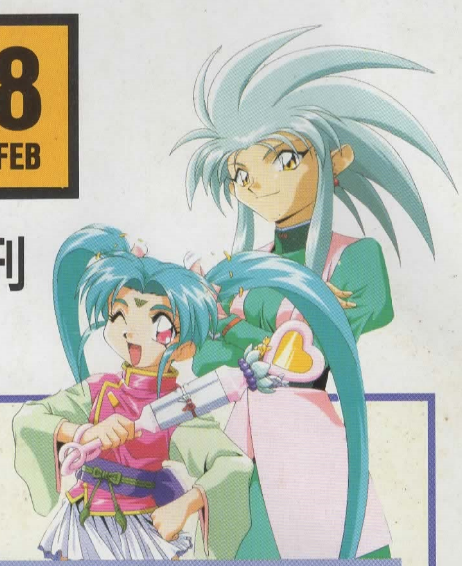
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコン対応ファンタジーRPG
ロードス島戦記
Record of Lodoss war
新たなる冒険が今、始まる!!
パッケージイラスト／
結城信輝描き下ろし
定価10,800円（税別）
©1995 角川書店／グループSNE／MACハミングバードソフト／丸紅
スーパーファミコン"は任天堂の登録商標です。
角川書店が贈る2大RPG!
絶賛発売中!!
PlayStation
2020年 東京
ゲームを超えた未来体験!
ここはアニメシアターだワン。
サイバースペースでムービーを見る
とってもぜいたくなノウドだワン。
ソニー・レコードより
ゲーム・サウンドトラックCD絶賛発売中!!
プレイステーション対応サイバーパンクRPG
TOKYO
DUNGEON
東京ダンジョン
定価6,800円（税別）
©1995 角川書店／丸紅／ロー・R・アダムスⅢ世KTJ／サイベル
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
角川書店 〒162 東京都新宿区市谷本村町2-21 HJK市ケ谷ビル9F TEL.03-5229-3616 FAX.03-5229-3619
※ゲーム画面はすべて開発中のものです。

GAMES FOR NEWAGE

# RPGドラゴン

No.8
1996 FEB

月刊DRAGON MAGAZINE2月号増刊



CONTENTS



COVER ILLUST／大和田直之 FINISH WORK／藤岡真子 COVER DESIGN／鈴木祥之 

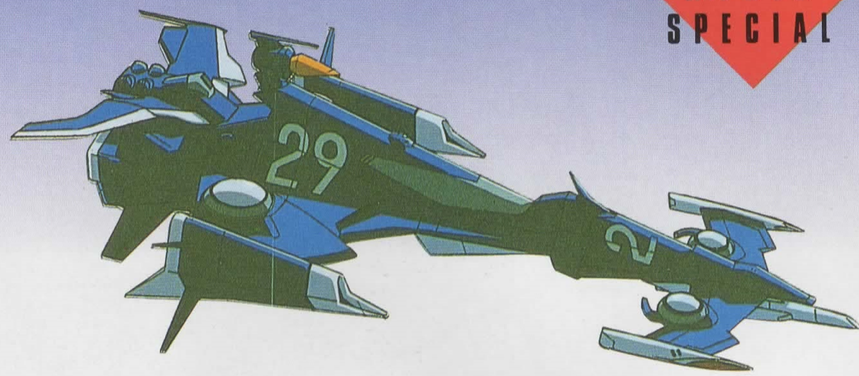


ネオSF GAMES
RPG
ILLUSTRATOR
まつたけのりゆき
NORIYUKI MATSUTAKE
FINISH WORK AIKO KAWASAKI
©庄司卓・赤石沢貴志・ヤマモト・ヨーコ製作委員会／角川書店
御堂まどか
無敵のアニメおたく！ 洋子のケンカ友達である（一方的にいじめられていると言う話も）
山本洋子
天才ゲーマーにして、頭脳明晰、スポーツ万能、容姿端麗のスーパーガール。性格は⁇
白鳳院綾乃エリザベス
ぽわんとしているが、実は白鳳流柔術の使い手。無類の格闘技マニア
クランブル
ヨーコ緊急発進！

天下無敵の宇宙戦艦が、ばったばったと敵をなぎ倒す。
コワイもん無し！　４人の少女のパワーが炸裂する。
日本初、本格派シューティングRPGついに出現！
発売まであと少し！　Are you ready?

# それゆけ! 宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ ゲットレディ GO!

MAGIUS WORLD SPECIAL



ふと、敵の宇宙戦艦でも破壊したくなる、キミもそんな気持ちになったことはないだろうか？　私はある。破壊をすると実にスッキリする。破壊は人間の本性なのである。

何をかくそう、小説『それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ』は、活発な（というより凶暴な？）４人の女子高生が、宇宙戦争で敵を破壊しまくるという話である。

しかし、現代日本の女子高生が、どうやって宇宙戦争をするのだろう。答えは簡単。西暦２９９７年にタイムトラベルするのだ。しかも、時間旅行は容易に行えるらしく、主人公たちは、頻繁に現在と未来の間を行き来しているようだ。

主人公は山本洋子。ゲームマニアであるという点を除けば、まあ普通の子である。しかし、放課後などに呼び出しがかかれば、すぐさま三十世紀に行って「宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」を操り、敵艦を撃破しつくしてくるのである。

こういう小説が受けているということは、読者の心の中にも破壊衝動が潜んでいるということの証である。そんな思春期特有の、割と一般的な破壊衝動（ホントか？）に応えるべく、『MAGIUSそれゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコRPG　ゲットレディ、GO！』（な、長い……）では、「壮大な宇宙戦争」を基本コンセプトにしている。

というわけでゲーム自体は、宇宙戦艦同士のウォー・シミュレーションに近い。が、もちろんキャラクターとしてのロールプレイの場面もある。たとえば、山本洋子に対抗意識を持っている御堂まどかの場合、洋子に食ってかかるたびにポイントが与えられる。で、それが3点溜まると、必殺技がひとつ使えるようになるという仕組みなのである。

それでは、敵艦に主砲エヴァブラックを撃ち込んで、心行くまで破壊を楽しんでくれ！



**松明屋紅葉**
明朗快活なアクション映画マニアの女の子。いつも、怪しい関西弁を使っている

## マルチメディアも最大戦速！



OVA化決定！　3月から、いよいよ発売開始だ。発売元はメディアリング・キングレコード。また、ラジオドラマも放送中！　ドラマCDの２枚目も２月に発売予定だ。

重力アンカーで、敵艦を投げ飛ばすシーンなんかはどう映像化したのだろう？　気になる




富士見ファンタジア文庫から、庄司卓先生の小説『それゆけ！　宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ』①〜⑥と「Opt. 1」が大好評発売中。以下続刊。

アーケードやコンシューマーなどゲーム全般に詳しい人なら、原作をマニアックに楽しむこともできる

# リオンRPG

ネオSF GAMES



## 雄叫びが闇を切り裂く 戦え！エヴァンゲリオン



### EVA初号機パイロット　碇シンジ

ネルフの司令官「碇ゲンドウ」の息子。彼は父親に呼び出され、半ば強制的に「EVA初号機」（上のイラスト参照）に乗せられてしまう。何の訓練もしていなかったにも関わらず、彼は初搭乗でエヴァの起動に成功、そのまま使徒まで倒してしまった。現在、ネルフ作戦部に所属する葛城ミサト（29）と同居中の中学２年生

# 新世紀 エヴァンゲ

**西暦2015年、人類はついに"人型決戦兵器エヴァンゲリオン"を完成させた**
**人類を脅かす謎の存在"使徒"との戦いに勝利するために……**
**──超人気アニメ『新世紀エヴァンゲリオン』が、早くもMAGIUSに登場！**
**そこで、ここではアニメとRPGのシステムの魅力を一挙に紹介しよう!!**

ILLUSTRATOR
古川尚哉
HISAKI FURUKAWA

CELL WORK HARUMI TAKAHOSHI






**EVA弐号機パイロット**
**惣流・アスカ・ラングレー**
日本語とドイツ語を使いこなす秀才。弐号機と共に訓練先のドイツから来日し、それと同時にシンジやレイと同じ中学校に転校してきた。プライドが高く、自分を大きく見せようといつも背のびしている。身振りも派手



**EVA零号機パイロット**
**綾波レイ**
感情を表に出すことが少ない、無口な少女。彼女は中学に通っているが、学校でも口をきくのはシンジとアスカくらい。そんな彼女だがネルフ本部の碇司令にだけは心を開いている。どういう理由からか、彼女の過去はネルフによって全て抹消されているらしい

現在、テレビ東京系で放送中のTVアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』。この作品の設定を、まずは紹介しよう。

西暦2000年のことである。後に『セカンドインパクト』と呼称される、史上最悪の大災害が発生した。地軸が歪み、海面水位が上昇、それにともない異常気象が発生し、人類は半数を失った。

それから15年、驚異的な復興をとげつつある人類の前に、突如、正体不明の巨大物体〝使徒〟が出現、人類に対し攻撃を始めた。圧倒的を強さを誇る〝使徒〟に対抗するため、人類は最後の切り札、汎用人型決戦兵器「エヴァンゲリオン」（以下、エヴァ）を投入した。

エヴァは全部で三機存在し、それぞれ零号機、初号機、弐号機と呼ばれている。いずれも国連直属の特務機関「ネルフ」によって極秘裏に建造されたものだ。

──と、こういう設定を持ったアニメなのだが、この作品の魅力は、まず第一に特撮や実写の映画などをかなり意識した演出にある。たとえば使徒とエヴァのダイナミックな戦闘シーンなど、よく見るとどこかで見たような構図だったりする。

また、ビールやコンビニ、トイレなど、生活に関わる描写の多いことや、人物設定が妙に凝っていることをベースとした、人間ドラマも魅力のひとつである。

MAGIUS『エヴァンゲリオンRPG』では、アニメの魅力を余すところなく再現！プレイヤーはシンジやアスカになって、エヴァに乗ることができる。〝使徒〟対〝エヴァ〟との戦いを心ゆくまで堪能しよう。

それだけではない。シンジたちの日常生活における人間ドラマの要素まで、MAGIUSにはちゃっかり組み込まれているのだ。

気になるゲームデザインは、『天地無用！RPG』でおなじみの泥士朗と実験室。だから、面白さも保証つきだ。

では次ページから詳しく説明しよう。

# 使徒襲来!第3新東京市を防衛せよ!!

『エヴァンゲリオンRPG』の醍醐味は、なんと言っても使徒とエヴァとの戦闘にある。

プレイヤーはエヴァのパイロットである、シンジ、レイ、アスカになってエヴァンゲリオンに搭乗、襲来する使徒を倒す。

でも、少し注意しよう。仮に使徒を撃




## ❶使徒出現パート

キャラクター（エヴァのパイロットたち）は、最初、平穏な日常の中にいる。

シンジやレイ、アスカたちは第3新東京市の中学校に通う14歳。勉強したり、ネルフで戦闘訓練したりしていることだろう。

そこでまず、プレイヤーは、学校の友達やネルフスタッフとの会話などを通じて、「精神状態」を向上させよう。今はまだ関係ないが、やがて訪れる〝使徒〟との対決の時、やる気があるかないかでエヴァの能力が大きく変わってしまうからだ。

学生とパイロットを両立させるのには気苦労が絶えないかも知れない。でも、嫌なことがあっても、あまり落ち込まないように気をつけよう。

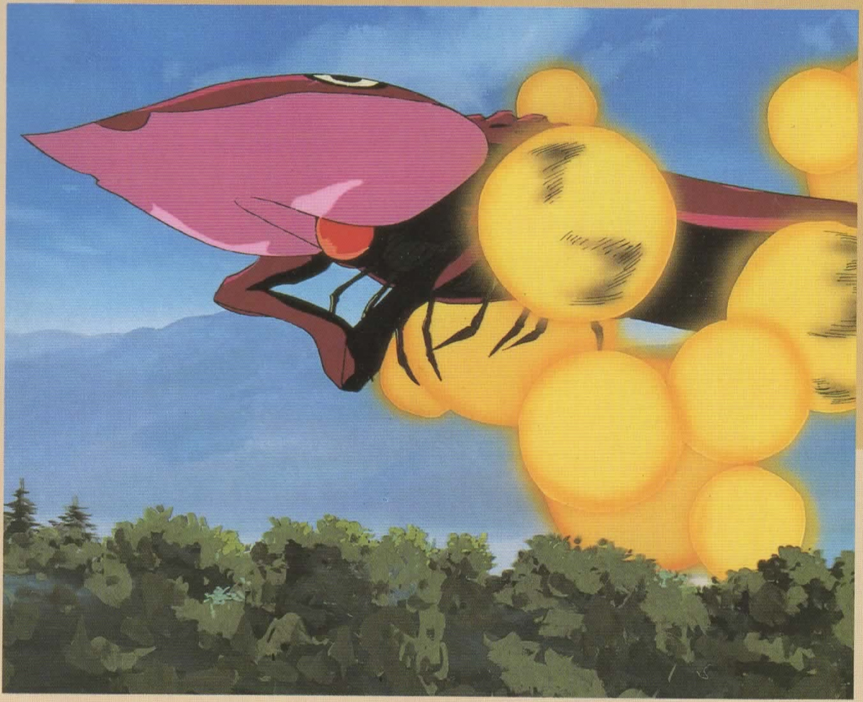
そうこうするうちに、使徒出現のイベントが発生する。

ゲームマスターは「使徒出現表」を使って、出現した使徒の種類、出現した場所、使徒の行動などを決定する。

決定が終わり、使徒が出現したら、平穏な日常はもうおしまい。次のパートに進む。

## ❷出撃条件パート

使徒が出現後、パイロットたちには、間もなくネルフ本部から召集がかかるはずだ。目的はもちろん、使徒の迎撃。いよいよエヴァンゲリオンの出番だ、と勇む気持ちをまずは静めよう。とにかく状況を確認しなくては。すぐエヴァに乗れるとは限らないのだ。召集から、本部にかけつけるまでの時間、エヴァンゲリオンの整備状態や装備などは一体どうなっているのだろうか？ まずは、「出撃条件表」を使おう。パイロットがエヴァで出撃するまでの諸条件を決定するのだ。



### 使　徒

突如として出現し、人類に攻撃をかける巨大物体〝使徒〟。行動や目的など、その殆どが謎に包まれた正体不明の存在である。使徒は複数存在し、大半はそれぞれ全く異なった形状をしている。共通しているのはどの使徒もコアと呼ばれる急所を持っていることくらいか？



ミサイルや砲弾、爆撃などの通常攻撃をことごとく無力化する「ATフィールド」を持った〝使徒〟。まさに人類の天敵といえよう

破できたとしても、第3新東京市が破壊されてしまうと、作戦としては失敗だからだ。成功のコツは、プレイヤー同士の協力にある。

また、このゲームでは、ネルフ作戦部所属の葛城ミサトでプレイすることも可能になっている。アニメ同様、使徒との戦闘の作戦を立てたり、後方からシンジたちに行動指示を出すなどして、エヴァをバックアップしてほしい。

それでは、下のチャートでプレイの流れを押さえよう。

第3新東京市を守るのは君だ！

## エヴァンゲリオン メディアミックス展開中！



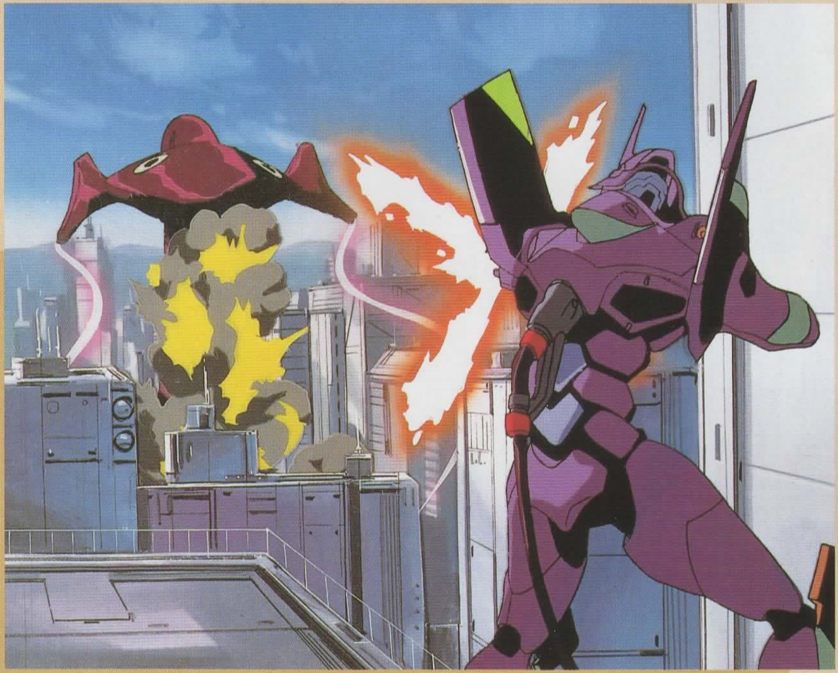

サターンのゲームソフトも開発中

まずは、TVアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』。こちらは現在、テレビ東京系で好評放送中！

次はコミックス。単行本の、第1巻が価格560円(税込)で発売中、第2巻も3月に発売の予定だ。コミックスは現在も『少年エース』(角川書店刊)で連載中なので、こちらもヨロシク。

また、ニュータイプフィルムブックからは、フィルムコミックの第1巻が590円(税込)で発売中。第2巻も今月中には発売される。

コミックス『新世紀エヴァンゲリオン①』。作画は貞本義行。アニメには、ひと味違ったストーリーを楽しもう



## ③迎撃作戦パート

このパートは、ネルフ作戦部所属、葛城ミサト一尉の独壇場だ。

ゲーム上、葛城ミサトがプレイヤーキャラクターとして登場している場合、ミサトはここで使徒迎撃のための作戦を立案する。

ミサトの担当プレイヤーは、10パターンほどある作戦の中から、倒すべき〝使徒〟に対して最も有効なものを選択する。アニメでは日本中から電力を集めたり、戦艦を特攻させたりと、大胆でゴージャスな作戦を立案したミサトだが、ゲームでは一体どんな作戦が出てくるのか。それはまだヒミツ♡。

## ④戦闘パート

さあ、いよいよ待ちに待った戦闘の始まりだ！

プレイヤーは、自分のキャラが搭乗しているエヴァンゲリオンを担当する。エヴァで使徒を倒し、第3新東京市を防衛するのだ。しかし、エヴァの性能は搭乗者の「精神状態」によって大きく左右されてしまう。ここで今までのプレイの結果が、大きく影響してくるのだ。

たとえば「シンクロ・レベル」というルールがある。これは、レベルが高い状態、つまりパイロットがやる気に燃えている時は、エヴァも強くなり、落ち込んで、レベルが低い時にはエヴァもあまりパワーが出せないというもの。よって「シンクロ・レベル」が高いほど、自分の手番の時に使える行動ポイントが多くなり、その分、多く移動したり、攻撃したりできるのだ。

では、いよいよ戦闘開始。幸運を祈る！

## 使徒迎撃用要塞都市　第3新東京市

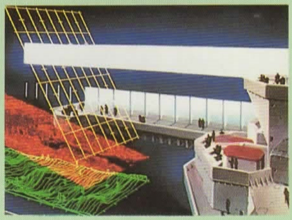


夕映えの第3新東京市。ほとんどの場合、使徒はどういうわけか、ここを目指して一体ずつ襲撃してくる

使徒迎撃のための要塞都市として神奈川県箱根に建設された。戦闘時には、地上にある主要なビルは全て地下に収納される。また、ビルの一部が兵器になっているなど設備も充実している。

第3新東京市の地下には巨大な空洞があり、そこにはジオフロントとよばれる地下都市が存在する。ネルフの本部はここにあり、エヴァンゲリオンもここから発進する。

## 特務機関ネルフ



ネルフ本部中央作戦司令室。ここからエヴァンゲリオンや、各セクションに使徒迎撃のための指示が出される

大災害「セカンドインパクト」の後、使徒の調査、研究、殲滅を目的として設立された国連直属の特務機関。日本の第3新東京市に本部があるほか、世界各地に支部を持つ。地球防衛という大義があるため、エヴァの建造、運用のための莫大な予算を確保している。シンジたちエヴァのパイロットも、もちろんネルフに所属している。

ネオSF GAMES



# 再会への想いを胸に秘め 私はパペットマスターを倒す！

真夜中の滑走路――。

ひび割れたアスファルト、ガラスの割れた管制塔――廃墟となった羽田空港にひとり佇むジェーン。

やがて彼女の前に一機のヘリが着陸し、ふたつの人影が滑走路へ降り立った。

ジェーンの姉、式部。そして宿敵パペットマスター！

ついにここまで来た。この瞬間のために、ジェーンは復讐をつづけてきたのだ。スタッフを握りしめ、彼女は覚悟を決めた。最後の標的〝パペットマスター〟を倒す！ 最愛の姉に再び逢うために。

風に流れる髪を押さえ、ゆっくりふたりへ近づくジェーン。彼女の心を支配していたのは、胸の奥に深く強く刻み込まれた〝復讐〟の二文字だった――。

二年前、ジェーンは大切なもの全てを失った。ジェーンがいた魔法研究所を六人のランナーが襲撃したのだ。その時、最愛の姉が彼女を庇って銃弾に倒れた。双子の姉、それは彼女にとって、同じ遺伝子、同じ感性を持つ、彼女の半身であった。

この事件で彼女は記憶を失い、姉との絆であった魔力も、以前ほどはうまく操れなくなってしまっていた。

全てを失った彼女は死んだも同然だった。過去を捨てた彼女は、身元不明の死体を意味する言葉「ジェーン・ドゥ」を、新しい名前に選んだ。

そして、復讐が始まった。

仲間を集め、ひとりまたひとりと復讐を遂げてゆくジェーン。その過程で彼女は姉が生きていることを知った。そして今、ジェーンは最後の戦いに赴く。果してジェーンは目的を遂げることができるのか？

# 終着への疾走

シャドウランリプレイ
第2部 最終話

失われた時を求めて、復讐を続けるジェーン
最後の戦いを前に、彼女の怒りと悲しみが疾走する
果たして決着は？　そしてジェーンの記憶は戻るのか⁉
ノンストップアクションリプレイ、ついに感動の最終話！


AUTHOR
江川晃とグループSNE
AKIRA EGAWA & GROUP SNE

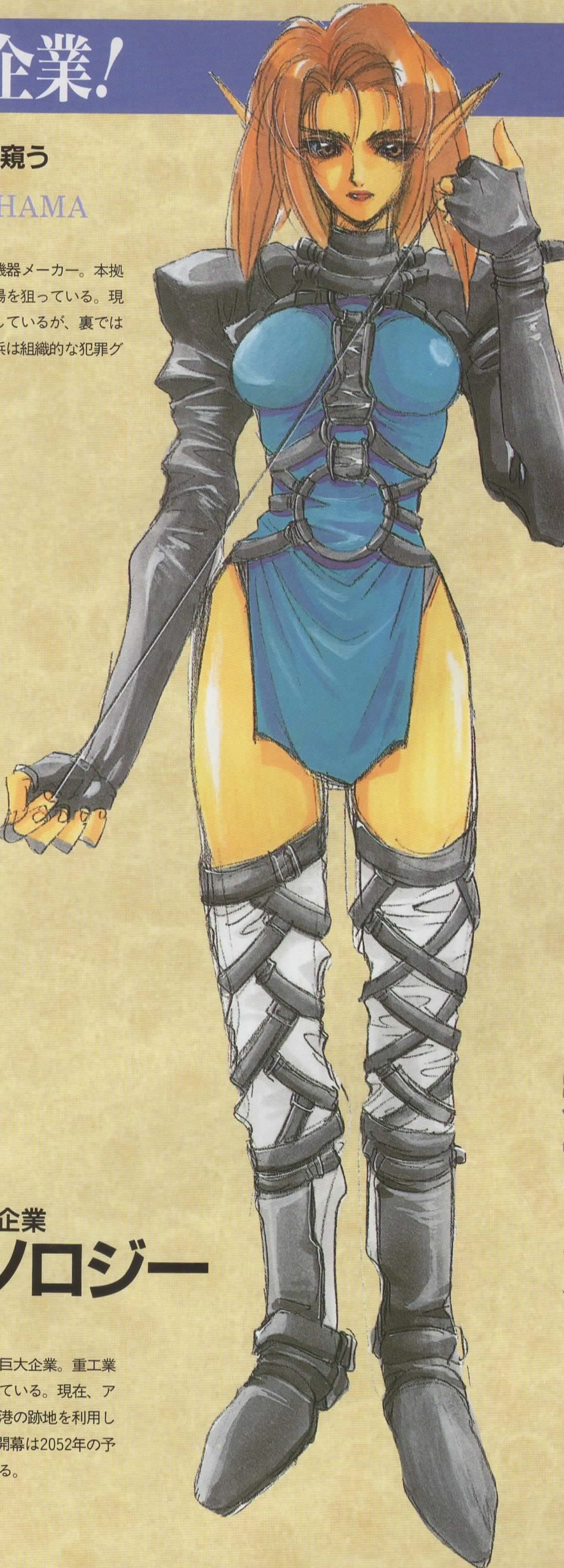
ILLUSTRATOR
土貴智志
SATOSHI SHIKI

FINISH WORK/PRODUCTION I.G.
BACKGROUND/MASAHIRO SATO



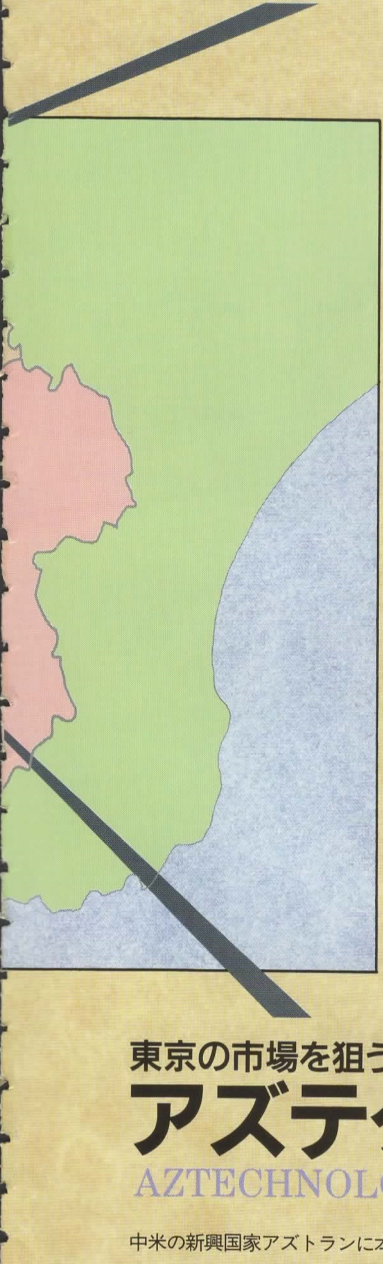

SHADOWRUN TOKYO

# 企む巨大企業!



### 京都の本拠から東京を窺う
## 三浜 MITSUHAMA

渕、レンラクと並ぶ、日本有数の電子機器メーカー。本拠を現在の首都、京都に構え、東京の市場を狙っている。現在、渕社との抗争は表面的には沈静化しているが、裏では暗闘が行われているらしい。また、三浜は組織的な犯罪グループとの関係も噂されている。



### 東京の市場を狙う海外企業
## アズテクノロジー AZTECHNOLOGY

中米の新興国家アズトランに本拠をおく巨大企業。重工業から魔法まで、さまざまな分野で活動している。現在、アズテクノロジー社を中心として、羽田空港の跡地を利用したアステカ博の開催が計画されている。開幕は2052年の予定。東京進出を狙う、同社の野心が窺える。

### 敵か味方か女エルフ

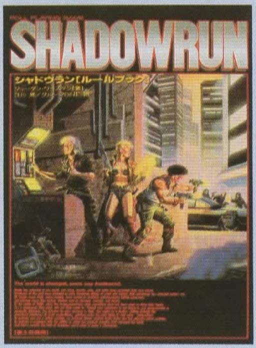
第3章に登場する新キャラを初公開／ワイヤーを張る手つきが、いかにも暗殺術に長けていそう。果して、彼女はパーティの敵か味方か!?

## 暗躍する巨大企業、ランナーたちの運命は!? 次号より、いよいよ新章スタート!

## シャドウラン　ラインナップ

### シャドウランをゲットせよ！

やはり読みごたえ、手応え十分のルールブックなくしてシャドランは語れない！　合わせてリプレイ集①と②も読んでおこう。これで次号から始まるリプレイ第3部にもすんなり入っていけるはずだ。さらに「TOKYO EYE-SHOT」で背景世界をつかめば、備えは万全！




- シャドウラン[ルールブック]
- シャドウランリプレイ集
  - ①失墜の魔術師
  - ②悪夢の刻印
- TOKYO EYE-SHOT

### 新作データをスキャン

新作シナリオ２本とゲームマスターのためのガイドページが入ったシナリオ集が２月に、そして東京ソースブックが今夏に発売される。また、今回で終了するリプレイ第２部も、６月には文庫化される予定。

### シャドウラン　コミックス



現在『月刊コミックドラゴン』誌上で連載中の『シャドウラン』が、ついに単行本化決定！　６月発売予定の第１巻では、全身を特殊なメタル装甲で覆われたストリート・サムライ「フェイス」をめぐって、事件が起こる。作画は新進気鋭の斉木一馬。

**月刊コミックドラゴンで好評連載中！**

# TOKYOの支配を

## 世界最大のコンピュータシェアを誇る 渕 FUCHI

東日本のコンピュータや家電メーカーの統合によって成立した巨大企業。2035年の東京紛争によって、渕社は東京の旧23区からは撤退した。現在は、八王子を中心とする「渕社私有地」に本拠を置いている。私有地の規模は大きく、一個の都市といえるほどの機能を備えている。




『シャドウラン』の舞台、西暦２０５０年の〝ＴＯＫＹＯ〟――そこは、二十世紀の常識では理解できない、独特な世界だ。

二十一世紀初頭、謎の伝染病が流行し、世界人口の25パーセントが失われた。その後、人間に突然変異が起こり、エルフ、ドワーフ、オーク、トロールといった、伝説上の生物たちが出現した。永い間、人間の中に眠っていた遺伝子が覚醒（かくせい）したのである。

また、この時代には「魔法」が復活していた。それだけではない。科学技術もまた、二十世紀から、格段の進歩を遂げていたのだ。

何もかもが大きく変わった二十一世紀の街には、クロームを埋め込み、反射神経を限界まで高めた「ストリート・サムライ」や、トーテムの呼びかけに応えて魔力を引き出す「シャーマン」、コンピュータが作り出した電脳空間〝マトリックス〟を駆け抜ける「デッカー」など、様々な人々が生息していた。

なかでも、非合法な取り引きやデータ奪取、要人の暗殺といった、危険な仕事を引き受ける、影の世界の住人、彼らを「シャドウランナー」と人々は呼んでいる。

さて、これが今まで連載されてきたシャドウランリプレイの世界観だ。次回から開始されるリプレイ第3章は、時間的に見ると第2章と第1章の間にあたる。

テーマは〝巨大企業による組織的な陰謀〟。国家の力が衰え、二十一世紀の企業はそれに代わるほどの力を持つようになっていた。物語の舞台〝ＴＯＫＹＯ〟では、圧倒的なパワーを持つ企業が、その巨大な市場を狙って凌（しの）ぎを削っているのだ。

第1章、第2章で活躍した紫雲は、ランナーになる前、海外企業「アズテクノロジー」の工作員だった。これまで過去については固く口を閉ざしてきた彼だったが、今度のリプレイでは、今まで以上に重要な役割を果たすことになるだろう。

巨大な力が、今動き始める！

# 1996年 天地無用！RPG大作戦

MAGIUS WORLD SPECIAL



天地無用！RPG第三弾
この春ついに発売決定！
次のゲームは巷で話題の
魔法少女プリティサミーか
はたまた劇場版天地無用！なのか？
今年の天地無用！RPGの一大計画を
どど～んと紹介していこう！

ILLUSTRATOR
河野悦隆
YOSHITAKA KOUNO
CELL WORK／YORIKO WATANABE
BACKGROUND／STUDIO TULIP


『天地無用！RPG』の第三弾、発売決定！そうなると、この前の号から紹介している『魔法少女プリティサミー』を語らずにはいられない。なぜなら読者が許しても編集者（神）が許さないからだ（って、おいおい）。

プリティサミーはOVAに小説、さらにはラジオドラマと、幾つものメディアで作品が発表されている。それら全てに共通する〝プリティサミー〟の魅力は、砂沙美ちゃんが主役の魔法少女を演じていること。さらにもうひとつ、本家本元の『天地無用！』にはない〝学園ラブコメ〟を天地たちがおくっていることだろう。天地たちが通うのは私立雷凰学園。ここではみんなごく普通の地球人なのだ。唯一普通と違うところ、それは〝魔法少女〟がいること。天地をめぐる恋のドタバタも、サミーがかかわることで今までとは違ったラブコメになってしまう。それがプリティサミーの魅力なのだ。

プリティサミーをMAGIUSで遊ぶためには、忘れてならないのが基本になるシステムだ。知らない読者はいないと思うけど、ここでもう一度、MAGIUSについて簡単に紹介しよう。MAGIUS（マギウスと読む）は昨年3月に発売された今までにない汎用システムのRPGだ。どこが今までにない点かというと『ひとつのルールで無限の可能性を秘めている』というところ。MAGIUSでは基本的な判定さえ知っていれば、残りのルールは作品ごとに用意されている。しかも、使用されるルールはどれも簡単・明瞭。誰でもすぐに遊べる、それがMAGIUSの魅力なのだ。

と、ここまでプリティサミーとMAGIUSの魅力を語ってきたけど本当に『魔法少女プリティサミー』をMAGIUSでRPGすることは可能なのか？　答えはYES。それじゃ、次の『天地無用！　RPG』はプリティサミーなのか!?　その答えは次のページを読んでくれ！


ウワサの
新作
魔法少女プリティサミー
MAGIUSで登場！か

# 1996年 天地無用！RPG大作戦



ILLUSTRATOR
鈴木美千代
MICHIYO SUZUKI
CELL WORK／AKIKO KOUNO



今度の天地無用！RPGは、この春公開される劇場版アニメ『天地無用！ in love』に決定！ ゲームデザインは、たのあきら＆F.E.A.R.。今までの天地RPGとは違ったゲームを目指してシステムを製作中だ。このゲームの内容を紹介する前に、『劇場版天地無用！』のストーリーについて簡単に紹介しよう。

お話はギャラクシーポリスに幽閉されていた凶悪犯〝過因（カイン）〟の脱獄から始まる。それにより、ギャラクシーポリスの本部は壊滅。おまけに時間軸までおかしくなって、天地が消滅しかかってしまうのだ。鷲羽の機転でなんとか天地は助かるが、いずれ天地を守るシールドの効果は切れてしまう。原因を探る鷲羽が得た結論は〝過去に問題あり！〟。そして天地を助けるために鷲羽をのぞく六人のメンバーが26年前の過去に飛び立つのだった。すべてのカギは、そこで出会う少女〝阿知花（あちか）〟がにぎっているらしいが……。ここから先は映画を観て、君自身で確認してほしい。

さて、この劇場版『天地無用！RPG』では、ソロプレイとマルチプレイの二つが用意されている。

ソロプレイではプレイヤーは天地になって、映画のストーリーを体験。君の選択しだいで映画とは違ったパラレルワールドを体験することができる。

マルチプレイは今までの『天地無用！RPG』と一味違ったゲームに仕上がっている。ゲームの目玉はマップを使った移動方法。そう、『サイレントメビウスRPG』のように、コマとマップを使ったRPGなのだ。舞台は現代の東京。今度はどういう理由か阿知花がこっちの世界にやってきてしまった。過去の人間がこの世界にいるといずれバランスが崩れて天地の運命が狂ってしまう。それを防ぐには、東京のどこかにいる阿知花を、無事過去の世界に送り返さなくてはならない！ 阿知花を捜しに、東京中を駆け巡るのだ。

# ホントの速報！

# あの娘（阿知花）に注目！春のMAGIUSは劇場版 天地無用！RPGに決定！



ごく普通の女子高生、阿知花。天地が消滅する事件は、彼女をコアとして起きている。彼女の正体は……？

## 1996年 天地無用! RPG大作戦

# 騒動無用! お試しリプレイ

## 浴槽に愛を

AUTHOR 泥士朗／実験室 SHIROU DEI/JIKKEN-SHITSU
ILLUSTRATOR 森山大輔／実験室 DAISUKE MORIYAMA
CHARACTERSHEET ILLUSTRATOR 奥田ひとし HITOSHI OKUDA

宴会、宴会、ま〜た宴会と年の初めから風呂場で騒ぐ娘たちに砂沙美ちゃんから掃除の指令がくだった誰が一番お風呂をきれいにするのか？熾烈な浴場バトル、ついにスタート！

宴会は続いていた。

朝に、昼に、晩に、柾木家は休むことなく宴会を続けていた。

めでたい正月だ、浮かれる気持ちもよくわかる。柾木家では大晦日から宴会が繰り広げられていた。

しかし、世の中は浮かれてばかりもいられない。現実というものが待っているのだ。

まず、三日に砂沙美が宴会から離脱した。これ以上家事を放っておくと取り返しのつかない事態になるからだ。

四日になると父・信幸が会社に出かけた。仕事が詰まっているので当分帰れなくなるという。

毎日顔を出していた勝仁も七日には神社から出てこなくなった。

神社もいろいろあるらしい。

九日には鷲羽が抜けた。

新発明を思いついたのだ。思いつかなかったほうが人類のためだったかもしれない。

かくいう天地は……二日にとっくにリタイヤしていた。

まっさきに離脱するかと思われた清音は、生活費を心配しながらも宴会につきあっていた……

そして一九九六年一月一五日。

成人の日も、宴会は続けられていた。

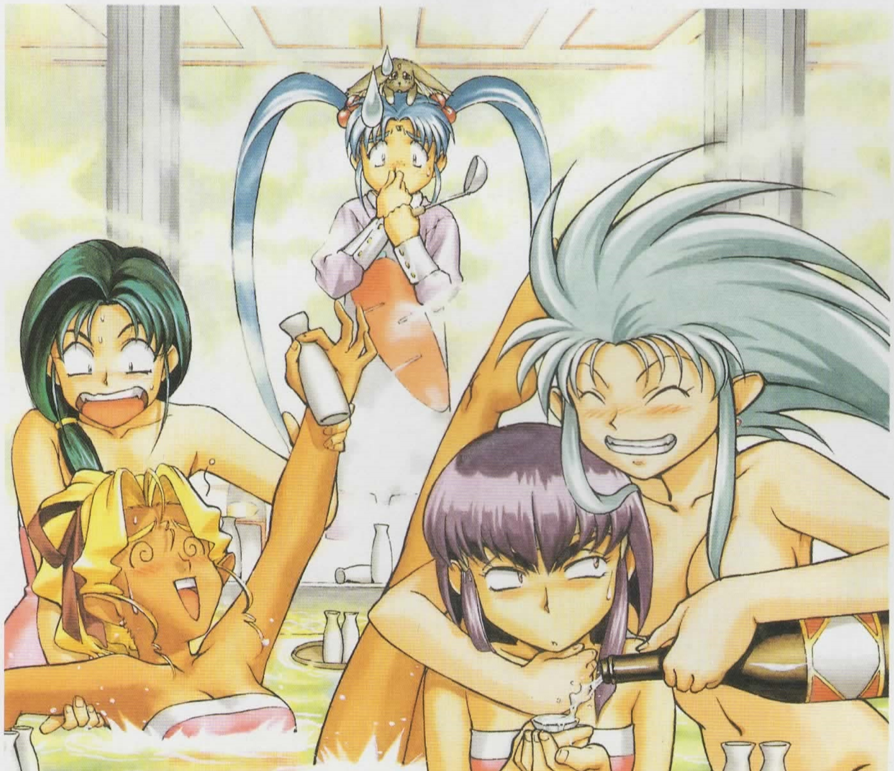
**GM**「……と、いうのが今回の事の起こり。天地無用！RPGはこーゆーふーにGMが出だしを説明した後で、座った席順に行動していくゲームだから」

**美星**「はーい」

**GM**「一応、今回のキャラクターは魎呼と阿重霞とミホキヨの予定。ただし、鷲羽や砂沙美をやりたいという人がいれば入れ替えるけど」

**魎呼**「すでに選んでるってば」

**GM**「おお、素早い。じゃプレイを始めよう。順番は清音、阿重霞、美星、魎呼の順だけど……みんなはどこで宴会していることにしよ



うか？」
魎呼「やっぱ風呂で飲む酒はうまいよな、阿重霞」
阿重霞「まったくですわねぇ」
美星「あたしぃ……もう何日もお風呂で宴会してる気がしますぅ」
GM「じゃ、ここ二、三日の主な宴会場は鷲羽の作った風呂場であると」
阿重霞「そう、異次元に存在する殿方禁制の風呂場ですわ」
魎呼「……内装はとことんあやしいけどな」
清音「ああっ、あたしこんなトコでこんなコトしてていいのかしらっ!?」
魎呼「飲みながら悩んでも説得力ないぜ」
清音「それを言わないでっ（笑）」
GM「では、みんなは随分とここで宴会をしているわけだな。すると風呂場はけっこうな有り様になっているだろーなぁ……」
阿重霞「それはもう」
魎呼「グチャグチャのドロドロ」
GM「なら、みんなが宴会をしているとガラガラとドアが開いて、エプロン姿の砂沙美が入ってくる。手にはおタマをもっている。ちなみに、頭の上には魎皇鬼がのってるぞ」
美星「あ、砂沙美ちゃんも飲む?」
阿重霞「美星さん、未成年にお酒をすすめるものではありませんわ」
GM「砂沙美は今日の夕飯を何にしようか聞きに来たのだが、風呂場のあまりの汚さと酒臭さにヨロっとなる」
砂沙美「うっ……お酒くさい、お風呂が汚ない（笑）」
魎呼「まあ、ちこっとな」
砂沙美「もう、お姉ちゃんたちったら……全然ちこっとじゃないじゃない。砂沙美、こんなお風呂入るのイヤだよ」
清音「ごもっとも」
阿重霞「そうですわね……ちょっとハメを外しすぎましたかしら」
砂沙美「しょうがないなぁ……砂沙美は夕食作ってるから、お姉様たちはお風呂きれいにしてねっ！」
美星「はぁーい」
GM「……という事で、今回のトラブル・ポイントが確定したぞ。今回のトラブル・ポイントは次のとおりだ」

・一番、風呂掃除をしたキャラクター……1点
・一番風呂に入ったキャラクター　……3点
・もっとも長い間湯船に
　つかっていたキャラクター　…………5点

## トラブル・ポイントの目安

トラブル・ポイントの数値は1～5点の間でGMが決めます。この場合の目安は「シナリオの後半になればなるほど」、「トラブルのモトになりそうであればあるほど」高めに設定すると良いでしょう。

今回のトラブル・ポイントを例にすると……一番最初のトラブル・ポイントであり、他のキャラクターと喧嘩しなくても作業のできる「風呂掃除」が1点。

シナリオ中間地点くらいで、先に入ろうと他の誰かと争う可能性のある「一番風呂」が3点。

シナリオの最後で、体力限界まで他のキャラクターと意地をはりあうかもしれない「長湯」が5点と設定しました。

これはGMの思惑ですので、実際のプレイではたった1点のトラブル・ポイントを巡って大騒動がおきたり、逆に5点のポイントがなんのトラブルもなく誰かの手に渡ることがあります。

魎呼「ここで文中にトラブル・ポイントの説明が入るんだな」
GM「ナイスフォローだ魎呼。ではここでポイントの説明を入れよう」

「騒動無用！」はポイントを一番多く稼いだキャラクターが勝者となるゲームです。ポイントはシナリオ（イベント）に関係するトラブル・ポイントとキャラクターごとに目的の異なるキャラクター・ポイントの2種類があり、これらの合計が総合的な獲得ポイントとなります。

トラブル・ポイントはゲーム開始前にあらかじめ決めておくことが普通ですが、今回のようにキャラクターの行動を見てから決めてもよいでしょう。

各キャラクター・ポイントについてはそれぞれのキャラクターシートの目的を見てください。

GM「じゃ、トラブル・ポイントが決まったから正式にゲームスタートだ。順番どおりに進めよか……最初は清音だね」
清音「ふ、ほぼ居候状態のあたしに怖いものはないわ！　宴会を中断してすなおに掃除しまーす」
魎呼「そのままの格好でか?」
清音「ん～、バスタオルのままってのは寒いから何か汚れてもいい服を着たいわね」
GM「はい。次は阿重霞」
阿重霞「しかたありませんわね。私も掃除をいたします。服に着がえて」
美星「すでに三助の格好になってますぅ」
GM「おお、いつのまに（笑）」

三助とは、銭湯で風呂を焚いたりお客の体を洗う男のことである。

GM「で、最後は魎呼」
魎呼「ケ、掃除なんてかったるくてやってられるか。酒つかんで消える」
阿重霞「ああっ、魎呼さんっ!!」
清音「ち、逃げたか」
阿重霞「卑怯ですわよ、魎呼さんっ」
魎呼「なんとでもいえ。服を着て、屋根の上で酒を飲んでる」
GM「じゃ、順番もどって清音」
清音「まずはお湯を抜きます。あぁ、気のせいかお湯が濁って汚く見えるわ」
GM「お湯がズゴゴゴゴ……と排水口に吸い込まれていく。あっとゆーまに水位が下がって次は阿重霞」
阿重霞「それでは私は洗い場の……特に鏡をみがきますわ」
清音「鏡?」
阿重霞「ああ、私ってなんて美しいのかしら。うっとりしますわ（笑）」
魎呼「かーっ、こいつは……」
GM「じゃ、次は美星」
美星「えっと……ここのお風呂ってどれくらいの広さがあるんでしたっけ?」
魎呼「けっこう広いだろう。異次元に存在してるから間取りの制限ないし」
阿重霞「ヘタな銭湯よりよっぽど広いですわよね」
美星「うーん……そんなお風呂を手で掃除するのは大変よねぇ」
清音「いーのよ、それで。アンタは余計な事考えないでっ」
美星「そうだ、いい考えがひらめきました」
清音「ひらめかないでっ、お願いだからっ!!」
美星「鷲羽さんなら、きっといい掃除道具を持ってるに違いないわ。なんとかクリーナーとか」
GM「鷲羽の部屋にいくの?」
美星「はい」
GM「では鷲羽の部屋……しかし、鷲羽は留守のようだ。ドアには『立ち入り禁止、特に美星殿』と書いた貼り紙がしてある」
美星「おじゃましまーす。鷲羽さんいません

かぁ?」

ちゃんと読め。

**GM**「返事はない」
**美星**「うーん……いないみたいですから、なにか掃除機っぽい機械を捜して戻ります」
**GM**「それっぽい機械はあった。じゃ、魎呼」
**魎呼**「け、掃除なんてかったるてやってられるか。と酒をあおる」
**美星**「魎呼さん、オヤジ状態ですねぇ」
**GM**「では清音」
**清音**「イヤな予感を感じつつ、ゴシゴシと浴槽をみがいてます」
**GM**「じゃ、阿重霞」
**阿重霞**「(タメ息をホウ、とついて)ああ、なんて罪なわ・た・く・し。自分の世界にのめりこんでます」

こっちの世界に戻ってきなさい。

## 通りすがりの判定

別の場所にいるキャラクターの邪魔をしたくなったとき、「偶然」そこに通りすがれたかどうかを判定するルール。前作『天地争奪戦』で使用した「邪魔の判定」と同様の判定です。

判定に成功するとその場に通りすがることができたとして、「自分の行動を前借り」することで相手の邪魔をすることができます。

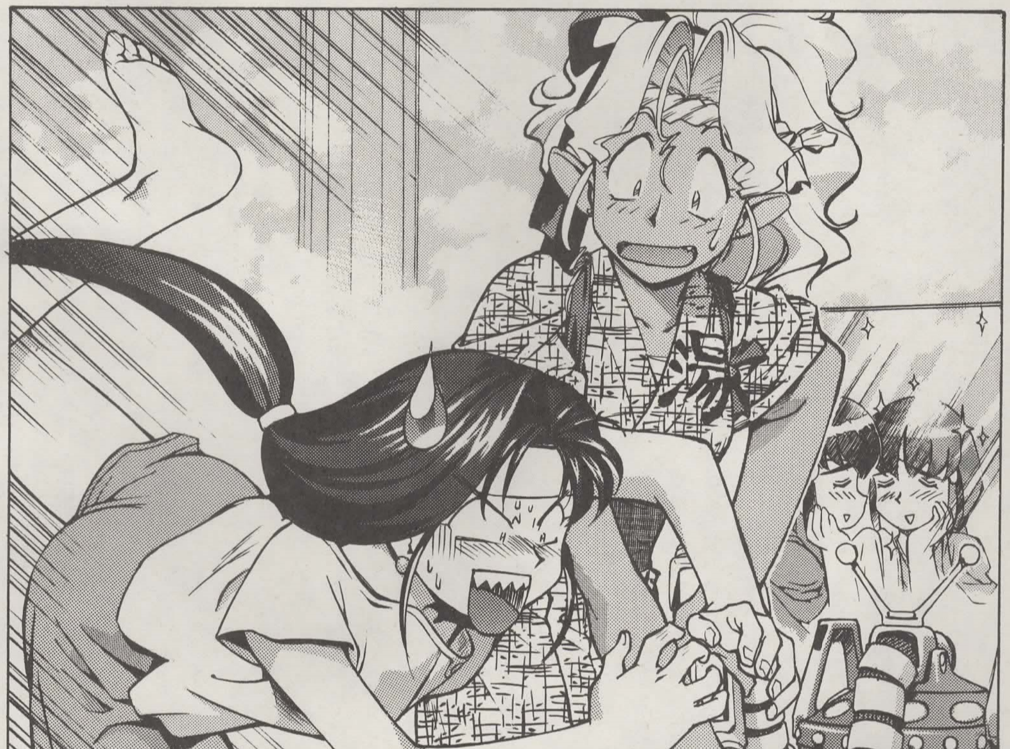
この行動をとったキャラクターは(順番を前借りしているので)次の自分の番に行動することはできません。

本来は違う場所にいる相手にちょっかいをかけるためのルールなのですが、「相手の行動を邪魔したい」という状況なので判定してもらいしました。

**GM**「で、美星が戻ってきた」
**美星**「清音ーっ、いいもの見つけてきたわ」
**清音**「いいものって……なによ、ソレ?」
**美星**「掃除機」
**清音**「掃除機ぃ? アンタ、風呂場に掃除機なんて持ってきてどうするつもりなのよ。お風呂場っていうのは電気使ったら危ないんだからね」
**美星**「だいじょーぶよぉ。だってコレ、鷲羽さんの発明ですものっ」
**魎呼**「…………………」
**清音**「…………………」
**阿重霞**「……うっとり」

戻ってこいってば。

**美星**「じゃ、そーゆーことで。スイッチ・オンっ」
**清音**「きゃーっ、とめるわとめるわっ! 何としてでもとめなきゃっ!!」
**GM**「清音と美星は同じ場所にいるけど……とりあえず美星の行動に割り込めるかどうかという意味で、『通りすがりの判定』をしておくれ」
**清音**「(コロコロ) 成功っ」
**GM**「じゃ、清音はスイッチを押そうとする美星の手をおさえることができた」
**清音**「あっぶなあぁぁぁぁ……はぁ、アンタってば危ないことすんじゃないわよっ!!」
**美星**「えー、何でぇ?」
**清音**「いいから返してらっしゃい。アンタが機械いじるとロクなことがないんだからっ」
**美星**「なんでなんでぇ? 機械の方が便利なのに」
**清音**「いいのよ……こういうのはね、お世話になっている家の電気代も使わないようにするのがベストなの」
**美星**「でもコレ、コンセントないみたいだけど」
**清音**「……余計怖いじゃないの。返してらっしゃい!!」
**美星**「(ぶつぶつと) しょーがないなぁ」
**GM**「では屋上の魎呼」
**魎呼**「ポテチ食ってる」
**GM**「それだけ」
**魎呼**「うん、今は」
**GM**「今は、ね。では清音……は通りすがりの判定で順番つかってるから阿重霞」
**阿重霞**「流しの蛇口をピカピカにします」
**GM**「はいな」
**阿重霞**「そしてそこに写りこんだ自分を見て、ニマ……と」
**魎呼**「おーい (笑)」
**GM**「では機械を戻しにきた美星。あいかわらず鷲羽の研究室はゴチャゴチャしてる」
**清音**「今度は怪しげな機械に手を出すんじゃないわよ……と風呂場で念じてます」
**美星**「こっちの、モップみたいな機械だったら清音も怒らないわよね」



念は通じなかった。
GM「では魎呼」
魎呼「ではそろそろ風呂に入る支度すっかな。洗面器とタオルと石鹸と」
阿重霞「まぁ、掃除をさぼっておいて……なんてずうずうしいんでしょう」
GM「じゃ、清音」
清音「美星は戻ってきた？」
GM「では戻ってきたことにしよう」
清音「作業をしながら……美星、ちゃんと返してきた？」
美星「うん」
清音「じゃあさっさと手伝いなさい。やることは山ほどあるんだから」
美星「はーい」
GM「では阿重霞」
阿重霞「それでは鏡とか蛇口とか、光るものを洗っていて……足もとに石鹸があるのに気がつかなくてつるっといきます」
GM「石鹸で？」
阿重霞「はい」
GM「では、石鹸の行き先は？」
阿重霞「もちろん、美星さんの方へ（笑）。シャ――っと」
GM「では、美星の番」
美星「じゃ、あたしも滑ってくる石鹸に気がつかなくてツルぅっと。そいでもってその拍子にスイッチがカチっ！」
清音「いやぁっ、やめてぇぇっ（泣）」
美星「あのー、この機械はどんな装置なんでしょうか」
GM「うーむ……それはダイスを振って決めよう。偶数なら危険でないもの、奇数なら危険なものだ」
美星「（コロコロ）危険でないものですー」
GM「うむ……危険でないものというと、みんなは何を連想する？　先着一名様だ」
清音「トコロテンっ」
魎呼「青信号」
GM「清音が早かった。これはトコロテン発生装置だ」
阿重霞「はいぃ？」

けげんそうな声をだすな。こっちも変だと思っているのだ。

GM「実はモップの先の毛に見えてたいのはトコロテンを噴出するパイプで、スイッチを入れるとぶしゅるるるるとトコロテンが吐き出されていく恐るべき装置なのだ」
美星「あぁっ、モップの先が何故か清音の方を向いているわっ!!（笑）」
GM「まるで消防士が火事場に向かって放水するがごとく、美星のかまえたモップからトコロテンが吐き出されていく」
清音「あひぃいっ、ヌルヌルうぅっ!!」
美星「ふぇーん、止まりませんーっ」
GM「清音は……確か浴槽を掃除してたんだね？」
清音「その通り」
GM「では、にゅるにゅるにゅるにゅるにゅるにゅるにゅる……と浴槽にトコロテンがたまっていく」
清音「おぶおぶおぶおぶぶっ！」
阿重霞「ああっ、清音さんがトコロテン風呂で溺（おぼ）れてますわっ（笑）」
清音「あうー、げぼがほげへっ」
GM「……と、そのころの魎呼は？」
魎呼「いそいそと熱カンを作っている」
GM「では清音」
清音「トコロテンから抜け出して美星を一発殴るっ！」
美星「えぇーっ、なんでなんでぇっ!?」

なんでじゃない。

GM「では、清音がトコロテンから脱出しようとしているところで……阿重霞の番」
阿重霞「この事態をなんかとするため、美星さんの側にいってスイッチを切ります」
GM「では美星」
美星「この事態をなんとかするため、阿重霞さんに切られたスイッチを入れます（笑）」
清音「入れるなーっ！」
GM「では、二人が無理にスイッチを押し合ったので機械は爆発した」
美星「きゃ――っ！」
阿重霞「あーれーっ！」
GM「では清音」
清音「ぜーっ、ぜーっ、……トコロテンはどうなったのよ？」
GM「湯船の半分くらいまでたまっている」
阿重霞「後の処理が大変ですわね」
魎呼「流すと……詰まりそうだしな」
清音「あっ、捨てちゃうの!?」
阿重霞「他にどーしろと？（笑）」
清音「（しばらく考え込んで）美星、台所にいって砂沙美ちゃんに器（うつわ）出してもらってちょうだい。あ、できればパック容器がいいわね」
美星「うん、わかったわ。パックね」
阿重霞「清音さん……それはあまりにも」
清音「う……やっぱだめかしら」

みんなビンボが悪い。

GM「じゃ、そのまま阿重霞」
阿重霞「はっきりいってワケのわからない機械から出てきてお風呂にたまったトコロテンなんか食べる気起きませんわ」
清音「じゃ、このトコロテンどーするのよ？」
阿重霞「（手をポンと打って）良い方法があります。このトコロテンはこのまま『トコロテン風呂』にしましょう」
清音「トコロテン風呂？」
阿重霞「ええ、樹雷に伝わる伝説の入浴法ですわ」

プレイヤー名

キャラクター名　阿重霞



能力値

| | |
|---|---|
| B：ボディ | 6 |
| M：メンタル | 11 |
| T：テクニック | 8 |

| | |
|---|---|
| HP | 7 |
| MP | 11 |

技能名(一般)

| 技能名 | レベル | 関連能力値 | 合計 |
|---|---|---|---|
| 礼儀作法 | 5 | テクニック8 | 13 |
| 恋愛 | −10 | メンタル11 | 1 |
| 自制心 | −7 | メンタル11 | 4 |
| 威圧 | −6 | メンタル11 | 5 |
| 料理 | −6 | テクニック8 | 2 |

技能名(専門)

| 技能名 | レベル | 関連能力値 | 合計 |
|---|---|---|---|
| 樹雷の力 | 57 | メンタル11 | 68 |
| 樹雷の力 | 57 | ボディ6 | 63 |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

■目的

とにかく魎呼をだしぬいて、天地との仲を進展させること。どんな事件でも天地と二人きりになっていいムードになればそのたびに得点できる。逆に天地を怒らせたり、魎呼が天地との仲を進展させた場合は減点。また天地が困っていたり悩んでいた場合に解決することができれば得点になる

プレイヤー名

キャラクター名　魎呼



能力値

| | |
|---|---|
| B：ボディ | 10(63) |
| M：メンタル | 6 |
| T：テクニック | 11 |

| | |
|---|---|
| HP | 22 |
| MP | 12 |

技能名(一般)

| 技能名 | レベル | 関連能力値 | 合計 |
|---|---|---|---|
| 自制心 | −4 | メンタル6 | 2 |
| 気配り | −2 | メンタル6 | 4 |
| 恋愛 | −4 | メンタル6 | 2 |
| 料理 | −10 | テクニック11 | 1 |
| | | | |

技能名(専門)

| 技能名 | レベル | 関連能力値 | 合計 |
|---|---|---|---|
| 光術 | 7 | テクニック11 | 18 |
| 物質透過 | 3 | メンタル6 | 9 |
| 飛行 | 5 | メンタル6 | 11 |
| 瞬間移動 | 5 | メンタル6 | 11 |
| バリア | 14 | テクニック11 | 25 |

■目的

とにかく阿重霞をだしぬいて、天地との仲を進展させること。どんな事件でも天地と二人きりになっていいムードになればそのたびに得点できる。逆に天地を怒らせたり、阿重霞が天地との仲を進展させた場合は減点。また天地が困っていたり悩んでいた場合に解決することができれば得点になる

プレイヤー名

キャラクター名　清音



能力値

| | |
|---|---|
| B：ボディ | 9 |
| M：メンタル | 11 |
| T：テクニック | 12 |

| | |
|---|---|
| HP | 10 |
| MP | 12 |

技能名(一般)

| 技能名 | レベル | 関連能力値 | 合計 |
|---|---|---|---|
| 労働全般 | 2 | ボディ9 | 11 |
| 労働全般 | 2 | メンタル11 | 13 |
| 労働全般 | 2 | テクニック12 | 14 |
| | | | |
| | | | |

技能名(専門)

| 技能名 | レベル | 関連能力値 | 合計 |
|---|---|---|---|
| ヨーヨー | 12 | テクニック12 | 24 |
| 射撃 | 8 | テクニック12 | 20 |
| シャトル | 8 | テクニック12 | 20 |
| パワードスーツ | 8 | テクニック12 | 20 |
| 捜査 | 6 | メンタル11 | 17 |

■目的

美星と一緒にゲームをしている場合は「美星のボカによって周囲に被害を出さないこと」。美星の被害が周囲に影響を及ぼすごとに減点されていく。美星が3回以上ボカをやらかすと0点になってしまう。美星がいない場合は「他のキャラクターが周囲に被害を出さないこと」が目的となる

プレイヤー名

キャラクター名　美星



能力値

| | |
|---|---|
| B：ボディ | 8 |
| M：メンタル | 5 |
| T：テクニック | 5 |

| | |
|---|---|
| HP | 8 |
| MP | 36 |

技能名(一般)

| 技能名 | レベル | 関連能力値 | 合計 |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

技能名(専門)

| 技能名 | レベル | 関連能力値 | 合計 |
|---|---|---|---|
| 偶然 | 200 | メンタル5 | 205 |
| 射撃 | 5 | テクニック5 | 10 |
| キューブ | 1 | テクニック5 | 6 |
| シャトル | 1 | テクニック5 | 6 |
| パワードスーツ | 1 | テクニック5 | 6 |

■目的

清音と一緒にゲームをしている場合は「困ったことがあったら清音に頼ること」。困っているときに清音が助けてくれればそのたびに得点できる。最大5点まで得ることができる。清音がいない場合は「困っている人がいたらギャラクシーポリスとしてなんとかすること」が目的となる

そんなものは伝わっていない。

**清音**「効能は？」

**阿重霞**「それはもう、お肌がつるつるのすべすべになりますのよ」

**魎呼**「ぬるぬるのぬとぬとの間違いじゃないのか？」

**清音**「つるつるのすべすべ……そのまますすと肩までつかる（笑）」

**GM**「じゃ、このまま沸かしはじめる？」

**阿重霞**「いいえ。トコロテンだけですと湯沸かし器を通りませんから、湯船いっぱいにお湯をはります」

**清音**「え、ええそうね。このまま沸かしたら焦げてしまうものね」

**GM**「では美星」

**美星**「砂沙美ちゃんの所に行きます」

**砂沙美**「あ、美星おねーちゃん。お風呂の掃除終わった？」

**美星**「ええ、もーすぐ終わるわ。それより砂沙美ちゃん、パックってどこにあるかしら？」

**砂沙美**「パック……お姉様のパックのこと？」

**美星**「ええ、何でもいいわ」

**砂沙美**「じゃ、お姉様そのままお風呂に入るんだ。ちょっとまってて」

**美星**「はい」

**GM**「で、砂沙美は部屋に戻ってゴソゴソと何かを捜している。しばらくすると戻ってきて美星にチューブを渡すぞ」

**美星**「あら、これがパックなのね」

**砂沙美**「うん、お姉様の洗顔パックだけど。別のメーカーのがいいのかな？」

**美星**「さぁ？」

**GM**「てなトコで魎呼」

**魎呼**「じゃ、上からトントントンと降りてこよう。お、美星……なんだよその格好は？」

**美星**「三助ですっ（笑）」

**GM**「じゃ、清音と阿重霞の風呂場組」

**清音**「やっぱまだ冷たいので一度出て……いまのうちにまだ洗ってない床とかを一気に掃除します」

**GM**「……濡（ぬ）れた服とトコロテンを身につけて？」

**清音**「う、それは嫌だわね。仕方ないわ……どうせすぐお風呂に入るんですもの、バスタオルで掃除してやるわよ」

**阿重霞**「では私もバスタオルを巻いていつでも入浴できる体勢にはいります。そして床掃除しますわ」

**GM**「では美星と魎呼の台所組」

**魎呼**「どうしたんだよ美星、パックなんか持って」

**美星**「ん、何かわかんないけど清音が持って来いって」

**魎呼**「風呂場でパックか？　シワシワんなっても知らねぇぞ」

**美星**「さぁ」

**魎呼**「ま、いいや。風呂場の掃除も終わったころだろ……風邪ひかねぇうちに行こうぜ」

**砂沙美**「もぉ。お姉ちゃんたちったら、またお風呂で宴会？」

**魎呼**「ちゃんと奇麗（きれい）にしたって」

**砂沙美**「ならいいけど」

**魎呼**「（小声で）清音たちがな」

**砂沙美**「じゃ、砂沙美も後で入りに行くね」

**美星**「うん、先に行ってるねぇ」

**GM**「で、清音と阿重霞の風呂組」

**阿重霞**「クツクツと煮えてきましたわ」

**清音**「そ……それじゃ入りましょうか」

**GM**「うむ、じゃあ二人はトコロテン風呂に入った。この時点でトラブル・ポイントを少し精算だ。まず一番風呂を掃除したのは…やっぱ清音だな、1点」

**阿重霞**「あら、私は？」

**GM**「自分の世界に行ってたからダメ（笑）」

**魎呼**「そりゃそーだ」

**GM**「続けて一番風呂は……二人同時とみなして清音と阿重霞に3点ずつ」

**清音**「よっしゃ」

**GM**「と、ゆーワケで二人は風呂に入っている」

**阿重霞**「あぁ、なんかこう……暖かくて、ヌルヌルしていて」

**清音**「……あったかくなるとすごく気持ち悪いんだけど、コレ」

**阿重霞**「ちゃんと入らないとダメですわ。清音さん、さっき冷たい状態で入ってたじゃないですか」

**清音**「うん、そうね。風邪をひいたら大変だものね」

**阿重霞**「あぁ、くつろぎますわ」

**清音**「……煮えたカエルの卵にまみれると、こんな気分になるのかしら」

**GM**「そこで美星と魎呼がやってくる」

**魎呼**「二人とももう入ってるんだよな」

**GM**「うん。ちなみに遠目からみたら普通の風呂と同じに見えるから」

**魎呼**「なんだ、一番風呂とられちまったのか」

**阿重霞**「まぁ、掃除もしていないというのにずうずうしい」

**魎呼**「いーだろ……と、酒どっくりをもったままドボン」

**GM**「にゅるりっ」

**魎呼**「うひゅおぉぉうっ!!（笑）」

**阿重霞**「まったく。お掃除したばっかりだというのに騒がしいことですわね」

**魎呼**「な……な、なんだこりゃあっ!!　き、清音っ」

**清音**「聞かないで！」

聞かないでと言われても。

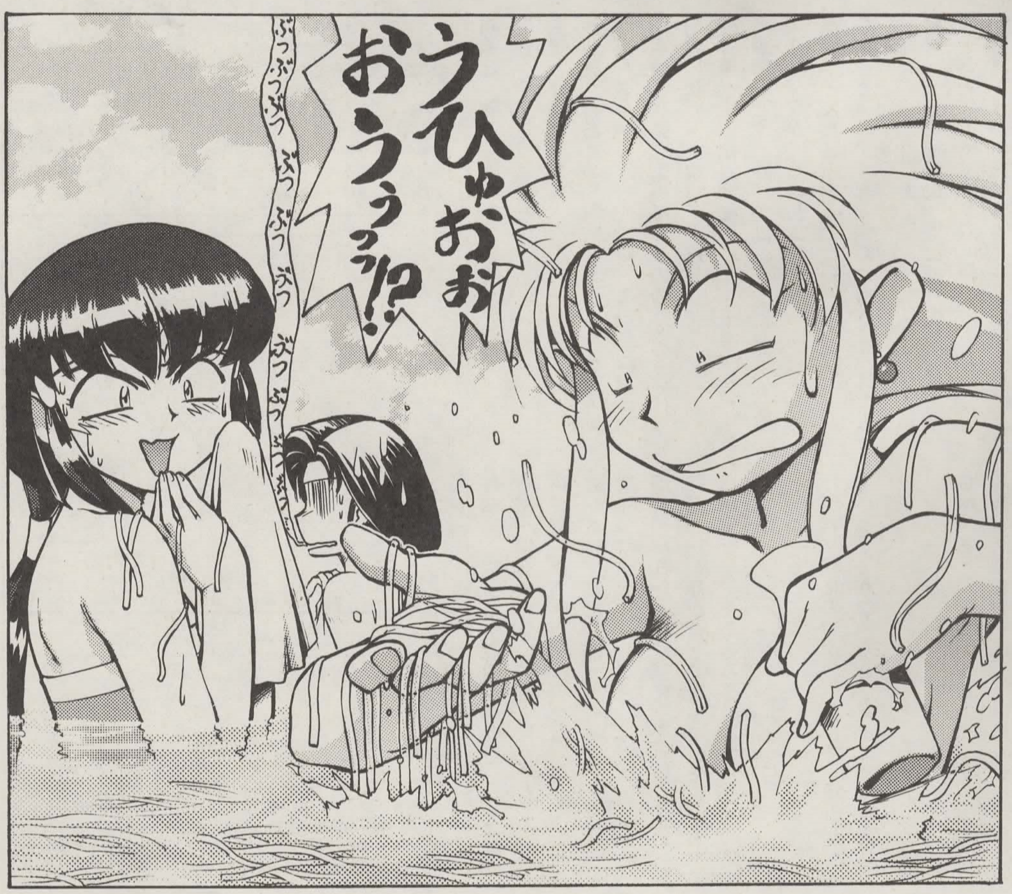
**清音**「……（ブツブツと）私は何も見なかった。私は何も聞かなかった」

**魎呼**「こ、この感触……うひゃはははっ、く……くすぐってぇ」

**阿重霞**「育ちの悪い宇宙海賊はこれだから。いいこと魎呼さん、これは樹雷に伝わる由緒

正しい入浴方法なのよ」
魎呼「樹雷の人間ってなぁどんな感性してやがるんだ!?」
阿重霞「ま、この感性をあなたに理解しろという方が無理というものかしらね。ねぇ清音さん」
清音「ははは……は……は」
GM「では三人は入ったと。美星は？」
美星「あたしは……とりあえず清音に言われたとおり、パックをお湯の中に入れます。にゅるにゅると」
美星「えー……だって清音がパック持ってこいって」
清音「言ってない言ってない」
阿重霞「あ、それは私の秘蔵の洗顔パック」
清音「なにしてんのよ、あんたはっ!?」
清音「お湯に溶かせとはいうとらんわいっ!! そもそもあたしが持ってこいって言ったのは容器のパックでしょうが」
美星「えー、そうだったの」
魎呼「……ま、パックが溶けてようが溶けていなかろうが酒を飲む分には問題ないからいけどよ」
GM「パックはお湯にとけてじわじわと広がっていく」
阿重霞「あぁぁ……私のパックが。高かったのに」
魎呼「いいじゃねぇか、ケチケチすんなって」
阿重霞「普通に使われるならこんなに悲嘆しませんわっ。……でも、でもお湯に溶けていくだけなんて悲しすぎます！」
清音「あぁ、こっちまで白く濁ってきたわ」
美星「(あっけらかんと)トコロテンパック風呂ですね」
阿重霞「じゃかましわっ！」
清音「あたし……こんなの耐えられないわっ、もう出るっ！ 断固として出るっ!!」
魎呼「まぁ待てよ、と手をつかんでぐいっとひっぱる」
清音「おぶおぶおぶっ」

美星「ああっ、清音が溺れてるわ」
清音「なにすんのよっ！」
魎呼「ちゃんとあったまらないと風邪ひくぜ。まぁおまえも一杯やれって……とコップを差し出す」
清音「無言でひったくる。ビンの方を」
魎呼「あっ、あたしのとっておき……」
清音「そのまま一気にごっごっごっごっと」
魎呼「あああぁぁぁぁぁ……」
阿重霞「あら、おいしそうなものを……私も一杯、とコップを取ります」
魎呼「ああああぁぁぁぁぁぁ……」
美星「ではあたしもお風呂に入ってぇ。魎呼さんが飲んでた方のコップを受けとりますね」
魎呼「ああああああぁぁぁぁぁぁぁぁ……」
清音「ぷはぁ、終わっちゃった。こらぁ魎呼、おかわり！」
魎呼「おかわりって、おい」
阿重霞「あ、魎呼さん。私にもおかわりを」
美星「あ、すみませんあたしにもぉ」
魎呼「な、なんだよおまえら……わかったよ、取ってくりゃいいんだろ」
GM「じゃ、魎呼は台所にいくわけね？」
魎呼「しょうがねぇだろ。そのまま台所に向かうよ」
GM「じゃ、砂沙美とすれ違う。砂沙美も入浴道具を持ってるぞ」
魎呼「おや、風呂に入るのか……止めた方がいいかな」
美星「止める必要ないんじゃないでしょうか。樹雷の入浴法みたいですから」
魎呼「それもそうだな」
砂沙美「魎呼お姉ちゃん。天地にいちゃん帰って来てるから、裸で飛んでちゃダメだよ」
魎呼「(ニヤリ)え、天地帰ってきてるのか。わかったよ砂沙美ちゃん」
阿重霞「な、なんですのっ。今の『ニヤリ』って笑みはなんですのっ!?」
魎呼「さーてね（笑）」
砂沙美「じゃ、砂沙美もお風呂入るから。あんまりお酒ばっかり飲んでたらダメだよ」
魎呼「はいはーい……と、砂沙美が見えなくなるまで待つ」
GM「では風呂場の三人」
清音「酔っていい？」
GM「当然」
清音「じゃ、阿重霞をとっつかんでからみます」
阿重霞「あ、あら……清音さん？」
清音「あたしだってね、あたしだってね……好きでこんなことやってんじゃないのよっ！ それなのにね、それなのにね、どぉーしてこんなところでこんなものにつかってこんな相棒に……おーいおいおい（泣）」
美星「あらあら、清音ったら」
阿重霞「ではこちらも、必殺・酔っぱらい返し！ ほぉら清音さぁん、トコロテン風呂は美容にいいんですのよぉ……と、言いながらトコロテンをすくって清音の顔にベチャベチャと」



清音「あうーっ！（泣）」
美星「はぁ、一度体を洗おうかしら」
GM「外に出ようと立ち上がるなら、トコロテンで滑らなかったかどうかをチェックしとくれ。基準は〈テクニック〉で目標値は15だ」
美星「（コロコロ）あ、失敗」
GM「にゅつるっ！……とすべる」
阿重霞「あ、美星さんがすべったわ」
美星「当然、清音の方に倒れます」
清音「あいーっ！　踏ん張るわ」
GM「では、美星がおおいかぶさってくるので＋3くらいして……目標値は18」
清音「（コロコロ）踏ん張った！　うおりゃああぁっ!!」
GM「異様な光景だなー。では魎呼の番」
魎呼「てぇんちぃぃ……と体の随所にトコロテンをからませた裸の魎呼がふよふよと」
GM「天地のところにいくワケね」
魎呼「魎呼の通った後にはぬめった液体がポタポタと（笑）」
清音「ナメクジ女ね」
GM「では風呂場の連中」
清音「美星を支えてます。ぐぐぐ……こいつ、どうしてくれよう」
美星「はいはーい、〈偶然〉使いまーす」
GM「どんな偶然？」
美星「二人の体がぬめって絡み合ってしまって、偶然プロレス技がかかるという偶然」
清音「ばかものーっ！（笑）」
GM「判定してちょ」
美星「（コロコロ）成功です」
GM「では二人は卍固めのような体勢になってしまい、そのままどっぱーんと倒れる」
清音「ひーっ、おぼれ……がぼごぼぐほ」

今日の清音、溺れてばっかし。

美星「ごぼごぼ……苦しいですぅ」
阿重霞「ツンツンとつっつきます」
美星「助けてぇぇぇ」
GM「何やってんだか。お次は魎呼」
魎呼「天地の部屋へ。天地はいるかな？」
GM「いるぞ」
魎呼「じゃ、てぇんちぃぃ……と寄っていきます」
天地（GM）「うわっ、魎呼おまえハダ……何つけてんだ？」
魎呼「いや、阿重霞が樹雷の入浴法なんて試しやがってるからさ。ま、でも慣れるとけっこう気持ちいいぜ、天地もこいよ」
天地「バ、バカ！　おれが女湯に入れるわけないだろっ」
魎呼「大丈夫だよ。さ、来いって……と天地を引きずる」
GM「天地は当然ながら抵抗するぞ」
魎呼「無理矢理つれてっちゃる」
GM「どうやって？」
魎呼「カベ抜けで」
GM「じゃあ天地のボディと魎呼の〈物質透過〉の振りあい勝負だ」
魎呼「（コロコロ）……よっしゃ、勝った！」
天地「うわあぁぁぁっ！」
GM「で、風呂場組。砂沙美が入ってくるぞ」
阿重霞「あら、砂沙美」
砂沙美「うっ、お酒くさい……お姉様だけなの？　他のお姉ちゃんたちは？」
阿重霞「黙って下を指さします」
清音「……ごほごほがほ」
美星「ごほげほごほ」
砂沙美「わあぁぁっ、清音お姉ちゃんに美星お姉ちゃんっ！　それに何、この風呂っ!?」
阿重霞「なにを驚いているの砂沙美。これは樹雷に伝わるトコロテン風呂じゃない」
砂沙美「……伝わってないよ、そんなの」
阿重霞「そう、砂沙美はまだ子どもだから教えられてなかったのね（笑）」
清音「そんなことどうでもいいから助けてぇ」
GM「と、やってると魎呼に引きずられた天地が」
魎呼「よし、風呂の上空に連れていってどぼんと落とすぜ」
阿重霞「きゃあああぁぁっ！　と悲鳴をあげます」
天地「うわぁっ、なんだこりゃっ!!」
魎呼「どうだ天地、けっこういけるだろ」
天地「服を着たままフロに入れられて、いけるもなにもないだろうっ」
魎呼「む、そりゃそうだな」
阿重霞「恥ずかしそうにしながら天地の側にすすす……と寄っていく。まぁ天地様、どうしてここに？」
天地「いや、魎呼に無理矢理……」
GM「と、事情を説明しようとした天地は阿重霞が裸なのを見て慌てて目をそらす」
阿重霞「まぁ、天地様ったら。天地様だったらかまいませんのに」
魎呼「けっ」
清音「だれか……助けて……」
美星「い、息が苦しくなってきましたぁ」
GM「むぅ、そろそろクライマックスの気配だな」

別名「収集のつかなくなりそうな気配」ともいう。こうなったらプレイに巻き込まれるのだ。

GM「あと残り2周としよう。……まず清音」
清音「助けて……さもないとあたし、食べるしか手段がなくなっちゃう（笑）」
GM「続いて阿重霞」
阿重霞「ぴとっと天地に寄り添ってます。お湯加減はいかがですか、天地様？」
天地「トコロテンみたいなのが服の中に入って気持ち悪いよ」
阿重霞「まぁ、それは大変ですわね」
GM「んで、美星」
美星「じたばたじたばた」
GM「砂沙美が二人を助けようとする（コロ



プレイヤー名

キャラクター名　砂沙美

能力値

| | |
|---|---|
| B：ボディ | 5 |
| M：メンタル | 7 |
| T：テクニック | 8 |

| | |
|---|---|
| HP | 5 |
| MP | 7 |

技能名（一般）

| 技能名 | レベル | 関連能力値 | 合計 |
|---|---|---|---|
| 料理 | 6 | テクニック8 | 14 |
| 家事全般 | 5 | テクニック8 | 13 |
| 好感度 | 3 | メンタル 7 | 10 |
| | | | |
| | | | |

技能名（専門）

| 技能名 | レベル | 関連能力値 | 合計 |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

■目的

「みんなで仲良くすること」。プレイヤーキャラクター全員が最後まで仲良くいられれば最大5点まで得点することができる。誰かが喧嘩を始めるたびに減点される。この場合の喧嘩とは、実際に取っ組み合いになったり、戦闘になってしまった場合のこと。口喧嘩は含まれない



プレイヤー名

キャラクター名　鷲羽

能力値

| | |
|---|---|
| B：ボディ | 5 |
| M：メンタル | 100 |
| T：テクニック | 9 |

| | |
|---|---|
| HP | 6 |
| MP | 12 |

技能名（一般）

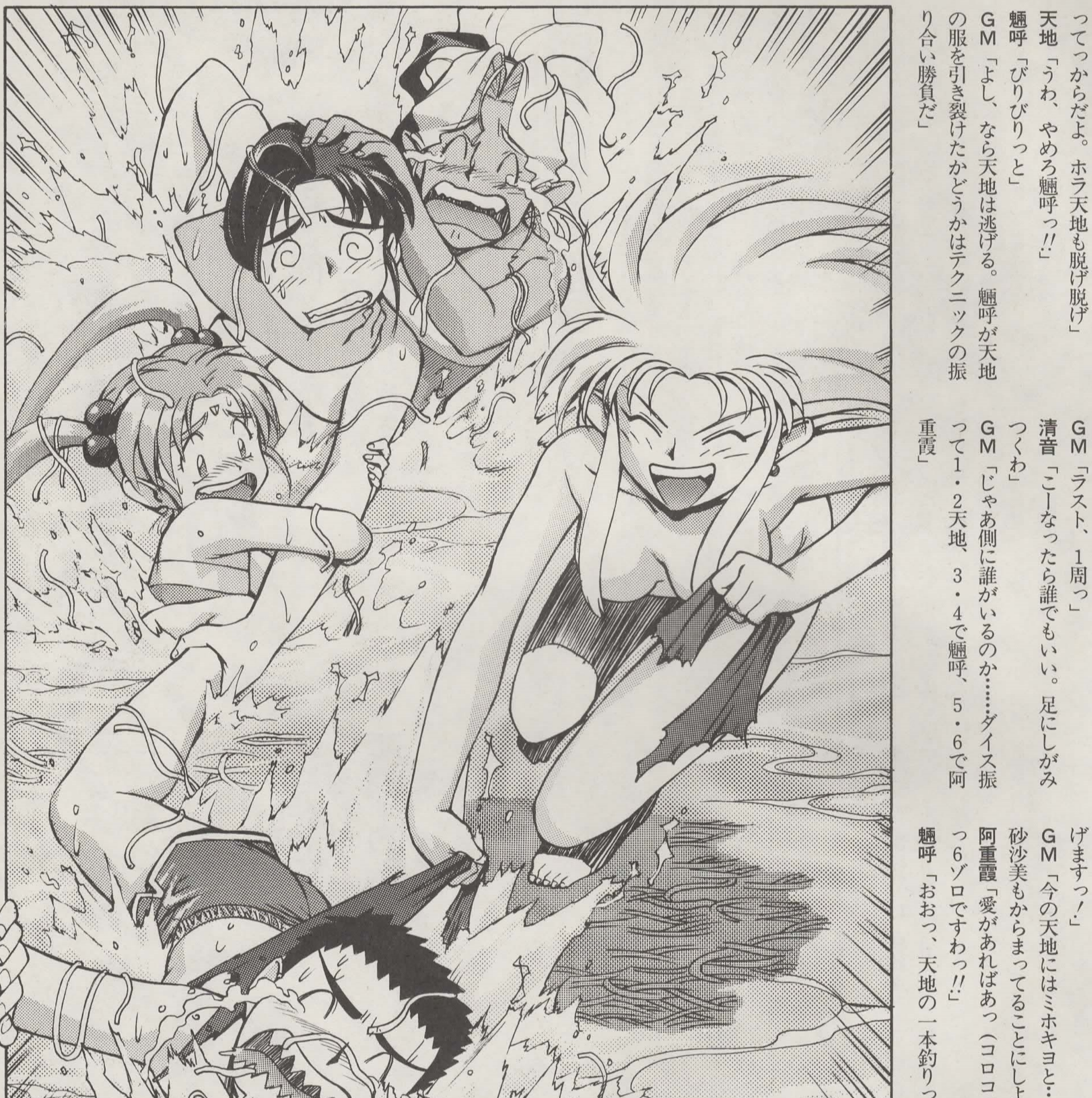
| 技能名 | レベル | 関連能力値 | 合計 |
|---|---|---|---|
| 料理 | 4 | テクニック9 | 13 |
| 自制心（科学） | －95 | メンタル100 | 5 |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

技能名（専門）

| 技能名 | レベル | 関連能力値 | 合計 |
|---|---|---|---|
| 科学 | 103 | メンタル100 | 203 |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

■目的

「他のプレイヤーキャラクターに頼りにされること」。他のプレイヤーキャラクターに頼みごとを言われるたびに得点が得られる。〈自制心〉の判定に失敗した後、実際にその頼みごとを達成してやった場合はさらに得点が入る。一回のシナリオで手にすることができる得点は最大で5点



コロ）……が、砂沙美もこけた（笑）」
**阿重霞**「ああっ、砂沙美っ」
**GM**「次は魎呼」
**魎呼**「気持ち悪い？　そりゃ服着て風呂に入ってっからだよ。ホラ天地も脱げ脱げ」
**天地**「うわ、やめろ魎呼っ!!」
**魎呼**「びりびりっと」
**GM**「よし、なら天地は逃げる。魎呼が天地の服を引き裂けたかどうかはテクニックの振り合い勝負だ」
**魎呼**「ふっー、こーゆーときのあたしは強いぜ！（コロコロ）っと、ほーらびりびりびりっ!!」
**天地**「うわぁっ、やめろ魎呼っ！」
**GM**「ラスト、1周っ」
**清音**「こーなったら誰でもいい。足にしがみつくわ」
**GM**「じゃあ側に誰がいるのか……ダイス振って1・2天地、3・4で魎呼、5・6で阿重霞」
**清音**「（コロコロ）天地っ！」
**GM**「よし、天地は耐えられ（コロコロ）……ないっ！　ごぼごぼごぼ」
**阿重霞**「ああっ、天地様！　天地様をひきあげますっ！」
**GM**「今の天地にはミホキヨと……ついでに砂沙美もからまってることにしよう。重いぞ」
**阿重霞**「愛があればあっ（コロコロ）、そぉらっ6ゾロですわっ!!」
**魎呼**「おおっ、天地の一本釣りっ!!」
**GM**「では、阿重霞の愛の馬鹿力でトコロテンをからませた天地、ミホキヨ、砂沙美が陸揚げされた（笑）」
**清音**「……生きてるって……すばらしいわ」
**GM**「では美星」
**美星**「清音ぇ、空気がおいしいわ」
**清音**「当分……あんたとは口もききたくない」
**GM**「魎呼」
**魎呼**「豪快な一本釣りみてゲラゲラ笑ってる」
**美星**「あたしは打ち上げられたお魚さんー」
**GM**「ではラストは……6ゾロを出した阿重霞に締めくくってもらおう」
**阿重霞**「それでは倒れている天地様にかけよって……ああっ、大変ですわ！　これはすぐに人工呼吸をっ!!」
**魎呼**「それは……どっちかっつーとミホキヨに必要なんじゃねーか？」
**阿重霞**「いいえ、ラストはやっぱり男と女のロマンスシーン。美しく締めなくては！」

唇を近づける阿重霞。何故か降り注ぐスポットライト。

確かにこの部分だけを見れば美しい。

……しかし、倒れた天地の足には清音がしがみつき、その清音は美星に卍固めをかけられている。そしてその横には巻き込まれた砂沙美が……。

そして魎呼も黙っているはずがない。必然的に発生する大乱闘。

これが本当に美しいラストシーンなのだろうか？　清音、最後の一言を。

**清音**「結局ドタバタで終わるのね（泣）」

それが運命だ。

●追記

最後のトラブル・ポイント「一番長湯をしたキャラクター」は文句なしで清音に決定した。

シャドウラン
リプレイ
第2部 最終話

# 終着への疾走

過去を奪った仇も残すところあと二人
ついに決着をつけるときがきた！
ジェーンは連れ去られた姉を取り返し
復讐をはたすことができるのか！

SHADOWRUN TOKYO

AUTHOR
江川晃とグループSNE
AKIRA EGAWA & GROUP SNE
ILLUSTRATOR
土貴智志
SATOSHI SHIKI

## 池袋、地下下水道（承前）

ジェーンを拉致し逃走する二人のランナーを追って、紫雲は池袋の地下を駆けぬけていた。六堂と殺は、逃げたランナーたちのトラップに巻きこまれ重傷を負っている。自分が追いつかなければ、ジェーンは敵の手に落ちてしまうのだ。紫雲は、珍しくあせりにも似た気持ちに追いたてられていた。

**GM**「（サイコロをふる）なんとか間にあった。マンホールを昇る人影が見える。一人は昇りきったけど、もう一人が肩に誰かを背負ってちょうど昇っているところだ」

**紫雲**「見えたらすぐ、そいつを撃つ」

**GM**「（サイコロをふる）距離はかなりある。一回の射撃で決着をつけられなかったら、男はそのまま逃げおおせることになる」

**紫雲**「……やるだけやったんだ、ジェーン。失敗しても恨むなよ……」

スマートガンの照準を男にあわせ、一呼吸のあいだ狙いをつける。紫雲はゆっくりと引き金をしぼった。三発の弾丸が逃げる男をとらえる。男の手がステップから外れ、ジェーンとともに下水の中に落ちた。

**紫雲**「……ふぅ。なんとか格好はつけた、な」

**GM**「男は銀色の髪で、少しつり眼の傭兵風だ。かすかに息がある。ジェーンはまだ気を失ってるよ」

**紫雲**「こいつが銀狐か……」

## 池袋、ORCアジト跡一階

——ぼんやりとした視界のなか、いつもの優しい笑みをみせて姉さんが言った。

「この実験が成功すれば、大きな前進よ」

「記憶の共有……ね」

「クローン技術を完成するためには絶対に必要な部分……。遺伝的に近い個体のあいだで記憶を写す……」

そう、これは二年前に姉さんとかわした会話。私たちは記憶を他の個体に写しとる呪文を研究し、ひとつの区切りとなる実験を行なおうとしていた。遺伝的にも最も近い個体、すなわち双子の姉妹である私たちのあいだで記憶を共有する実験だ。

「うまくいけば、どの企業ものどから手がでるほど欲しがる技術になるわ」

姉さんが得意そうな表情を見せた。でも、私にはわかっていた。まだ呪文は不十分。実験は失敗する可能性がある。私は研究を進めたがっている姉さんに、結局それを言いだすことができなかった。

「姉さん、これを見て」

実験の失敗に備えて、私は一つの安全装置を用意した。特殊なパターンを刻んだ指輪。

「姉さん、これを持っていてくれない。昔のことを忘れないように……」

「……どうしたの〝司〟。大丈夫、実験はうまくいくわよ」

姉さんがなつかしい名で読んでくれた。いまはもう捨てた名前。

ふと、奇妙なずれを感じた。

……いまの私の名は〝ジェーン〟、〝ジェーン・ドゥ〟。

徐々に意識がはっきりとしてきた。そうだ、私はこの実験のあと、すべてをなくした。そのときに、昔の名前も捨て去ったはず……。

**GM**「（サイコロをふる）そろそろジェーンは気がついてもいいよ」

**ジェーン**「……（周囲を見回す）ここは？」

**マオ**「ジェーン、大丈夫？」

**ジェーン**「ええ、私は平気。銀狐とスイーパーは？……マオ、紫雲、あなたたちとは別行動だったはず……。……私たちは確か地下の扉を開けようとして……視界を奪われて……。（気づいて声をあげる）六堂と殺は？」

**紫雲**「怪我はしたが無事だ。二人とも、いまごろは病院のベッドのはずだ」

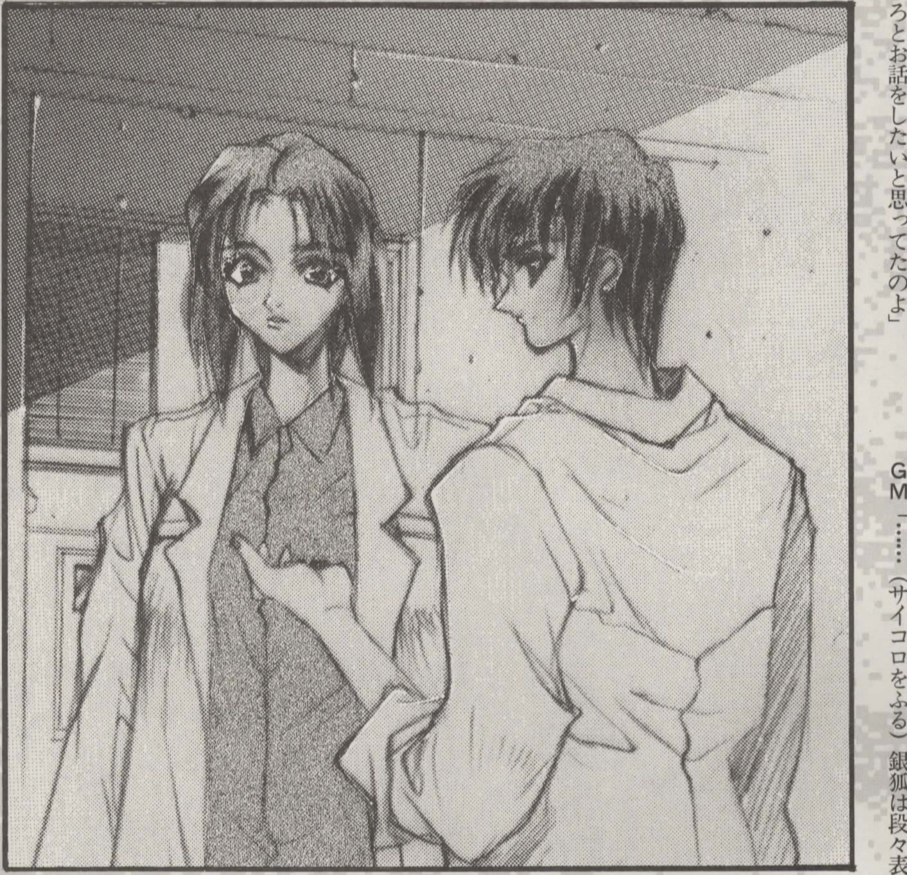
**ジェーン**「（唇をかむ）私が油断したばっかりに……トラップに引っかかって」

**紫雲**「その話は後だ。敵をひとり捕まえた」

**ジェーン**「……こいつ、銀狐」

**GM**「トラップなんかの小細工を得意にしていることは、君も知ってる」

**マオ**「おかげで殺と六堂は危ないところだったんだから」



紫雲「ジェーンは、こいつに聞きたいことがあるはずだ。さっさと済ませてしまおう」

——私は、尋問用のスキルソフトを首筋に差しこんだ。銀狐は両手と両足に拘束具をかけられ、完全に身動きがとれなくなっている。

ジェーン「魔力収束具を起動して《真実分析（アナライズ・トゥルース）》をかける。（頰を叩く仕草）さあ、起きなさい」
GM「そうすると銀狐が眼を覚ます。（サイコロをふる）君たちを見て状況を悟ると、だんまりをきめこもうとするね」
ジェーン「ひさしぶりね、銀狐さん。いろいろとお話をしたいと思ってたのよ」
GM『……貴様に話すことはなにもない』
ジェーン「命と引き換えでも？」
GM「（サイコロをふる）『……そいつは怖い話しだな』銀狐は意に介した様子もない」
ジェーン「サブマシンガンを銀狐の手に押し当てる。いいわ。答えなければ、引き金を引くだけよ」
GM『へっ。……おまえみてえな甘ちゃんに引き金なんざ引けるわけねえ』
ジェーン「本当にそう思う？　あなたたちを追うために、いままで犠牲にしてきたものと比べればそのくらい簡単よ。笑いながら引き金を引いてあげるわ」
GM「……（サイコロをふる）銀狐は段々表情が変わってきた。『お、俺を殺しちまったら、なんにもならねえ。そうだろう？　話を聞きてえなら、取り引きだ』」
ジェーン「取り引き？　取り引きなんて必要ないわ。（紫雲を見て）彼に撃たれた傷がふさがってるのは、どうしてだと思う？　私は魔法使いよ。怪我をすれば治してさしあげるわ。そうして同じことを繰り返すだけ。……あなたが話してくれるまで、ね」

——私は、引き金にかけた指に少し力をこめた。うかつな私のために、六堂と殺が巻添えになった。銀狐からは絶対に情報を聞きださなければならない。そう思えば、自分の言葉通り、なんとか笑みを作ることができた。絞れていく引き金を見て、銀狐が息をのむ。

GM「（サイコロをふる）う、いまの笑みは効いたな。『わ、わかった！　待ってくれ。……話す。知ってることは全部話す』」
ジェーン「……そう。賢明ね。じゃあ、答えてちょうだい。あなたを雇ったのはパペット・マスター。間違いないわね？」

——銀狐ははっきりとうなずいた。それを見ながら、私は軽く息をつく。作った笑みはすぐに消えてしまう。

銀狐は従順に私の質問に答えていった。何度か嘘をつこうとしたが、私には通じない。それを知ると銀狐は一層従順になった。

かつての仲間、紅龍を巻きこみ、手のこんだやりかたで私の拉致を狙った二人のランナー、〝銀狐〟と〝スイーパー〟。彼らを差しむけたのは、奇妙な暗示で人を操る能力に長けた男、パペット・マスターだった。一度倒したはずのパペット・マスターは、まだ生き延びていたのだ——いや、いまとなってはあのときに倒した男が、本物かどうかは怪しい。パペット・マスターは、かつて私と姉が研究を進めていた呪文を狙っていた。

ジェーン「パペット・マスターについて知っていることは？」
GM『……奴のことは、俺もよく知らん。奴は俺にいくつか仕事をまわしてくれた。今度の仕事も、三浜の工作員ということぐらいだ。そうやって持ちかけられたのさ。あんたが持ってる指輪ごと、あんたをさらってこいってな。殺すなと言われていた』
ジェーン「なぜ生かして連れてこいと？」
GM『そこまでは知らねえ。ただそう言われただけだ。計画を考えるのは、いつもあいつの役目なんだ。二年前に神明院の研究所を襲ったときもな』
紫雲「しかし、たった六人のランナーで、神明院の本拠地にある研究所に乗りこむなんて、無謀だとは思わなかったのか？」
GM『最初、話を聞いたときはそう思ったさ。だが、内部から手引きがあった』
ジェーン「手引き？　内通者がいたの？」
GM『ああ。だが、俺も詳しく知ってるわけじゃねえ。俺は追手をまくためのトラップを考えるのが役目だったんだ』
ジェーン「（少し緊張して）研究所から連れだした女性はどうしたの？」
GM『知らねえ。……だが、あんたを運ぶ手筈になっていた場所で何度か見たことがある』
ちなみに銀狐の台詞に嘘は感じない」
ジェーン「！　その場所を教えなさい」

——私を連れていくことになっていたのは、小さな魔法の研究施設だ。そこに、神明院の研究所から連れだされた女性、私の姉、〝式部〟がいる。生きていることを知ったときから、私は復讐を遂げる以上に姉さんに会いたいと思っていた。研究施設の場所を聞きだすと、私は銀狐を残し部屋を出た。

マオ「あら、もう終わったの？」
紫雲「ジェーン、どこに行くつもりだ？」

ジェーン「目的地を見つけたわ。これからそこに向かう。いますぐに」
マオ「どこに行くのよ?」
ジェーン「姉さんの居場所がわかったの。じっとしてはいられない」
マオ「じっとしてられないって……。正気なの? いまは殺も六堂もいないのよ?」
ジェーン「あの二人が危険な目にあったのは、私に関わりあったからだわ。ここから先は一人でやる。もうあなたたちに迷惑はかけない」
マオ「ちょっと、待って!」
——マオの横をすり抜けようとした瞬間、私の左の頬が鳴った。
マオ「少しは眼が覚めた? 落ちつきなさいよ。まったく情けないったらないわ。迷惑ならもう充分かけられてるわよ。ジェーン一人で行ったところで、何ができるっていうの?」
ジェーン「……マオ」



| 名前 | マオ | | |
|---|---|---|---|
| | 猫のストリート・シャーマン | | |
| 強靭力 | 4 | 技能 | レーティング |
| 敏捷力 | 3 | 召喚(都市なら+2) | 5 |
| 筋力 | 2 | 礼儀作法(ストリート) | 3 |
| 魅力 | 6 | 小火器 | 3 |
| 知力 | 5 | 魔法理論 | 5 |
| 意志力 | 6 | 魔術 | 5 |
| エッセンス | 6 | 隠密 | 3 |
| 魔力 | 6 | | |
| 反応力 | 3/3+1D6 | | |
| コンバット・プール | 6 | | |
| マジック・プール | 5 | | |

| 呪文 | |
|---|---|
| 魔力破 | 4 |
| 理力球 | 6 |
| 疲労 | 5 |
| 負傷処置 | 4 |

マオ「いい? これからは迷惑だとか巻添えだとか、そういう言いかたはしないで。もし、あの二人が死んでいたとしても……それであなたを恨んだりはしないわ。仲間なんだから」
紫雲「待ち伏せしていたランナーは二人。そのうち一人は逃げたんだ。パペット・マスターに知らせが入っているのは間違いない。銀狐の話では、姉の身にいますぐ危険が及ぶということはないだろう。なら、充分に下調べをして、体勢を整えてから乗り込むべきだ」
ジェーン「……わかったわ。その通りね。そんなことにも気づかないなんて、どうかしてたのかもしれない」
マオ「まったく……お姉さんのことになると見境がないんだから。少しはあたしたちのことも信頼してほしいわね」
ジェーン「まだ、力を貸してくれるの?」
マオ「仲間だって言ったでしょ。ここまできて……最後までつきあわせないつもり? 猫の好奇心をなめちゃいけないわよ(笑)」
紫雲「……俺もパペット・マスターという男のことが気になってたところだ。ここまで関わりあった以上、まさかこのまま見逃してくれるとは思っちゃいない。振りかかる火の粉は払う主義でね。最後まで見届けよう」
マオ「でもさ、連中は指輪とジェーンの両方を欲しがってるのよね。なんでなんだろう?」
ジェーン「そうね……。確かに研究の情報が欲しいのなら、姉さんをさらったことで目的を達したはず……」
マオ「二年前のことは、全部思いだせた?」
ジェーン「(首を横にふる)……細かいことや、呪文の詳しい部分を思いだそうとしても、まだぼんやりとしてる……」

## 世田谷、ドクワゴン付属第三病院

GM「さて、銀狐のトラップにかかった六堂と殺はドクワゴンの病院に収容されている。ふたりともりっぱな重傷患者だ」

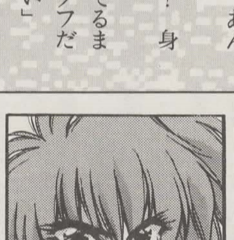


| 名前 | 六堂 | | |
|---|---|---|---|
| | ストリート・サムライ | | |
| 強靭力 | 6(8) | 技能 | レーティング |
| 敏捷力 | 5(6) | 武器戦闘 | 3 |
| 筋力 | 6(7) | バイク | 2 |
| 魅力 | 2 | 礼儀作法(ストリート) | 4 |
| 知力 | 5 | 小火器 | 5 |
| 意志力 | 5 | 隠密 | 4 |
| エッセンス | 0.1 | 素手戦闘 | 6 |
| 反応力 | 5(9)/9+3D6 | | |
| コンバット・プール | 8 | | |

六堂「まあ、入院するのは仕方ないが、あんまりゆっくりしてる余裕はないな」
殺「どのくらい寝てなきゃなんないの? 身体を動かせないと退屈なんだけど……」
GM「(サイコロをふる)退院の許可がでるまで六堂が四日、殺が五日。ふたりともタフだけど、それでも全快というわけじゃない」
殺「ぶ〜」
マオ「まあまあ、お見舞いにいったげるから」
六堂「……半端な時間ができちまったな。入院中に新しい装備でもそろえておこう。フィクサーに頼んで、ジャイロ・スタビライザーとFN―HARを手配してもらう」
GM「病院に持ちこまれても困るんだが……」
六堂「シルバー・ムーンに届けさせるさ」
GM「はいはい。なら、他に買物なんかがあったら聞いておこう」
ジェーン「私は、空気の精霊を召喚しておく。タリスモンガーにコネがあるから、魔法陣と召喚術書をレンタルしてもらって」
GM「レンタル、ね……。じゃあ、定価の一割で二五〇〇新円払っておいてもらおうか」

## 東新宿、シルバー・ムーン

——私たちは、六堂と殺が戻るまでの間、問題の研究施設の下調べを進めることにした。
ジェーン「とにかく、知りあいのデッカーに研究施設の情報を探ってもらいましょう」
GM「何を調べるのか具体的に言ってもらおうか」
ジェーン「施設の警備状況、見取図、研究内容に関する情報、あとはペパット・マスターや姉さんらしい人物がそこにいるかどうか」
GM「了解。(サイコロをふる)調べられる範囲で調べておこう」
マオ「そう言えば、ジェーンが神明院で襲撃を受けたのは……」
ジェーン「二年前よ……」



| 名前 | ジェーン | | |
|---|---|---|---|
| | 謎のメイジ | | |
| 強靭力 | 3 | 技能 | レーティング |
| 敏捷力 | 3 | 小火器/SMG | 1/3 |
| 筋力 | 3 | 召喚/元素精霊 | 3/5 |
| 魅力 | 4 | 素手戦闘/功夫 | 1/3 |
| 知力 | 4 | 魔術 | 4 |
| 意志力 | 5 | 魔法理論 | 3 |
| エッセンス | 3 | /呪文構築 | 5 |
| 魔力 | 3(5) | 礼儀作法(企業) | 2 |
| 反応力 | 3(5)/5+2D6 | 〃 (ストリート) | 2 |
| コンバット・プール | 6 | | |
| マジック・プール | 4(6) | | |

| 呪文 | |
|---|---|
| 真実分析 | 3 |
| 魔力破 | 3 |
| 透明化 | 3 |
| 千里眼 | 4 |
| 負傷治ゆ | 4 |



| 名前 | 紫雲 | | |
|---|---|---|---|
| フォーマー・カンパニー・マン | | | |
| 強靱力 | 4 | 技能 | レーティング |
| 敏捷力 | 5(6) | 自動車 | 5 |
| 筋力 | 4(5) | コンピュータ | 3 |
| 魅力 | 2 | 爆薬 | 2 |
| 知力 | 5 | 礼儀作法(企業) | 4 |
| 意志力 | 3 | 隠密 | 4 |
| エッセンス | 1.3 | 小火器/SMG | 5/7 |
| 反応力 | 5(9)/9+3D6 | 素手戦闘 | 6 |
| コンバット・プール | 7 | | |

**マオ**「二年前？　いまになって動きだすなんて、そのあいだなにしてたんだろ？」

**ジェーン**「そうね。研究データや、機密を知っていたはずの姉を手に入れたんなら、研究が進んでいて当然のはずなのに……。ただ、私が呪文のことを思いだしたのも、つい最近のことだからね。……姉さんにも同じことが起きていたのかもしれない」

**紫雲**「そして、いまではジェーンも追いかけるはずが、追われる立場でもあるわけか……」

**マオ**「で、ジェーンは二年も何してたのよ？」

**ジェーン**「研究所を襲ったランナー・チームの情報を集めながら、奴らに対抗できるだけの力を捜していたわ。あなたたちに出会うまで、二年必要だったわけ」

**GM**「（サイコロをふる）そうやって話してると、シルバー・ムーンの端末にデッカーから情報が送られてくる」

**マオ**「えらく早いわね」

**紫雲**「足でかせぐ情報じゃないからな。プロテクトさえ破れば一瞬だ」

**GM**「問題の研究所は、〝三浜論理開発〟という三浜系企業の所有だ。規模はそんなに大きくない。三浜というのは京都に本拠を置く巨大企業で、東京近郊の研究施設は系列企業のものが多い」

**ジェーン**「それで、施設の研究内容は？」

**GM**「魔法に関する研究が中心だ。操作呪文の効率の向上なんかもテーマになってる」

**ジェーン**「操作呪文の研究、ね……」

**GM**「研究施設の規模としては、ごく小さい。研究員の数も二〇人ほどだ。デッカーは研究員の個人情報も調べている。パペット・マスターが籍を置いているのは間違いないようだ。デッカーは、〝斎藤〟という名前を使ってる男がそうだろうと指摘してる」

**紫雲**「斎藤……間違いなく偽名だろうな」

**GM**「どうも本社からの出向らしいけど、あまり現場の研究にタッチしていなくて、非合法活動で動いているようだ。それからもう一人、ジェーンの姉とおぼしき研究員も見つかった。〝田中〟という女性だ。……ただ、こちらには少々問題があったらしい」

**ジェーン**「問題？」

その〝田中〟という研究員――ジェーンの姉、〝式部〟は、研究中に記憶の混乱をきたし、その治療が行なわれていたという記録があった。記憶の混乱は呪文研究のトラブルとして処理されている。

**GM**「式部が施設に配属されたのは、ちょうど二年前。それにあわせて、新たなプロジェクトが立ち上げられたけど、そのトラブルが原因ですぐに中断されている。……ところが、その式部が半年ほど前に回復したらしくて、ふたたびプロジェクトが動きだした」

**六堂**「半年前というと……」

**GM**「そう。ジェーンが君たちの前に現れて、パペット・マスターが活動をはじめた――つまり以前の仲間を使って指輪を手に入れようとしたり、ジェーンを拉致しようと動きはじめた時期と一致する」

**ジェーン**「姉さんの記憶が回復した？」

**GM**「そのようだね。まだ多少の問題はあるらしいけど、研究にはさしつかえない程度まで回復したらしい」

**紫雲**「プロジェクトの内容は？」

**GM**「操作呪文に関する研究。それも記憶操作に関わるものらしい……」

**紫雲**「間違いないな……」

**ジェーン**「姉さん……」

――デッカーからの情報をもとに、私たちは忙しく動きまわった。姉さんにすぐに会いにいけない苛立(いらだ)たしさをまぎらわすために、私は情報の洗いなおしや下調べに没頭した。

目的の研究施設を下見し、紫雲やマオに協力してもらって、残ったランナー、スイーパーが出入りしていた酒場を当たってみる。



| 名前 | 殺(シャア) | | |
|---|---|---|---|
| フィジカル・アデプト | | | |
| 強靱力 | 6(7) | 技能 | レーティング |
| 敏捷力 | 6 | 素手戦闘 | 4 |
| 筋力 | 6(7) | 功夫/蹴り | 6/8 |
| 魅力 | 4 | 運動 | 4 |
| 知力 | 5 | 医療 | 4 |
| 意志力 | 5 | 小火器 | 3 |
| エッセンス | 6 | 礼儀作法(ストリート) | 3 |
| 魔力 | (6) | | |
| 反応力 | 5/5 +2D6 | | |
| コンバット・プール | 8 | | |

アデプト能力
殺戮の手：素手で身体ダメージ
能力強化：強靱力+1，筋力+1
反射強化：イニシアティブ+1D6

しかし、成果は芳(かんば)しくなかった。施設の調査では警戒の厳重さだけを思い知らされ、スイーパーに関しては、その足取りをつかむこともできない。施設の監視を続けてみても、〝斎藤〟や〝田中〟を見つけだすことはできず、進展のないまま時間だけが過ぎていった。六堂と殺が順調に回復し、相次いで退院したことだけが救いだった。

しかし、状況は五日目の夜になって、急激に動きだした。まるで全員が揃うのを待っていたかのように。

## 東新宿、シルバー・ムーン

**六堂**「しかし、五日もじっとしてると、いいかげん体がなまっちまうぜ」

**殺**「ほんと、ほんと。でも、ジェーンの話を聞いたあとだから、あんまり騒ぎたい気分じゃないけど」

**マオ**「お姉さんが無事なのがわかったのは収穫だけどね……」

**GM**「さて、ジェーン。シルバー・ムーンにいると、君のポケセクについた電話が鳴る」

**ジェーン**「私？　誰からだろう。とりあえず、電話にでるわ」

**サブマス**「電話は音声のみの通信になってる。『ジェーンか？』」

**ジェーン**「……ええ」

**サブマス/スイーパー**『このあいだは銀狐が世話になったようだな』

**ジェーン**「スイーパー、ね。そろそろ研究所にお邪魔しようかと思ってたところよ」

**スイーパー**『……その必要はない。今夜一二時、羽田まで来てもらおう。二つの指輪をもって、今夜一二時、羽田まで来てもらおう』

**ジェーン**「……行って、私になんのメリットがあるというの？」

**スイーパー**『式部に会いたいんだろう？　ならば、おとなしく来るんだな。……必ず一人で来い。下手な小細工は考えないことだ。約

束の時間になったら、もう一度連絡する』そう言って、電話は一方的に切れる」
ジェーン「羽田……。約束の時間までどのくらいあるの？」
GM「あと三時間たらず。どうする？」
ジェーン「行くわ……姉さんに会えるのなら。たとえ何が待ち構えていても」

## 羽田、空港跡地

——夜の羽田は、まるで荒涼とした原野を思わせた。この広大な〝空き地〟は、かつて東京で起こった企業の戦いで破壊され、放棄されてしまった。眼につくものと言えば、無人の空港ビルと滑走路の片隅を囲む高いフェンスだけ。フェンスのむこうでは、数年後に行なわれる博覧会の準備が進んでいるという。
私たちは空港跡の近くに乗りつけた紫雲の車に集まり、最後の打ち合わせを進めていた。
GM「(サイコロをふる)デッカーからの報告によると、空港ビルのシステムはいまは完全に死んでるようだ。」
紫雲「指定の時間はもうすぐだ。仕掛けを施す余裕はないな。こういう状況でストレートに乗り込むのは好きじゃないんだが……」
ジェーン「ビルについたら、私のポケセクに向こうから連絡が入ることになってるわ」
紫雲「そうだったな。(GMに)手配した品物はどうなってる？」
GM「リストホンを人数分だろ。(サイコロをふる)……それくらいならすぐに手に入る」
紫雲「それをみんなに持たせよう。回線はずっと開きっぱなしにしておくんだ」
マオ「電話なんかどうすんのよ？」
紫雲「連中から指示があったら、ジェーンが俺たちに伝えてくれ。俺たちは、それに応じて動く」
ジェーン「わかったわ。でもリストホンだと、通話を妨害されない？」
紫雲「普通ならな。だが、連中もジェーンに電話で指示するんだ。俺たちのリストホンを封じるとジェーンへの指示もできなくなる」
ジェーン「なるほど……」
マオ「あ、そうだ。まだ時間あるよね？　念のために精霊を呼んどこう。(サイコロをふる)……空港ビルはもう使われてないんだから、都市精霊でいいはず。フォース5の精霊を呼んだ。これで姿を隠したりできるから、少しは楽になるでしょ」
六堂「しかし、直接接触してくるとは、向こうもいい加減痺れをきらしたみたいだな」
紫雲「痺れをきらしたのか、俺たちが全員揃うのを待っていたのか……。このあいだのこともある。用心してかからないとな」
GM「さて、そろそろ時間だ」
ジェーン「じゃあ、行ってくる」
六堂「そうだ、ジェーン。あんたの姉さんに会ったとしても気をつけるんだぜ。パペット・マスターに妙なことを吹きこまれてるかもしれない。奴は暗示の達人らしいからな」
ジェーン「……」
六堂「つらいかもしれないが、もしものときは銃を向けることをためらっちゃいけない」
ジェーン「……(無言でうなずく)」
殺「そうだ。どうせ使わないから、あたしが持ってるプレデターを貸したげるよ」
ジェーン「大丈夫よ、銃なら持ってるわ」
殺「いいから持ってって。……それで、ちゃんと返してね。ジェーンの手で」
ジェーン「(じっとうつむいて)……わかった。行ってくるわ」

## 羽田空港跡地、空港ビル

——紫雲の車を降り、私は正面の入口までやって来た。広々とした空港ビルには、周囲を覆うように解体用の足場が組みあげられている。入口からつながるホールは明かりもなくガランとしている。博覧会の工事現場にもすでに人の気配はなく、静まり返っていた。ガラスのない窓を、風が吹きぬけてゆく。
開いたままの回線から、連絡が入った。六堂たちは、私を追いかけるように、別の入口からビルに入っている。打ち合わせ通りだ。
スイーパー「さて、約束の時間になった。電話をかける。『時間通りだな。ビルに入れ』」
ジェーン「とりあえず指示通りに動く」
スイーパー「二階にあがってもらおう。右に見える階段を使え」
ジェーン「……六堂たちに時間を与えるために、ゆっくり歩きましょう」
紫雲「俺たちは、少し遅れてジェーンを追いかける。ホールに移動しよう」
スイーパー「『二階についたらフロアを右に進め。突き当たりにエスカレーターがある。そこでしばらく待て』そう言って、電話は切れる」
ジェーン「……行くしかないわね」
GM「で、紫雲たちはどうする？」
紫雲「ジェーンが使った階段を途中まで昇る」
——ところどころ壁は崩れ、月明かりが差しこんでいる。よく見れば、古びた案内板に、弾痕のような跡が残っている。突き当たりには、確かにエスカレーターが見える。私は腰のホルスターにおさめた銃の感触を確かめた。
スイーパー「二分ほど待って、また電話が鳴る。『エスカレーターを昇れ』」
ジェーン「あたりを見回しながら昇る」
スイーパー「屋上のデッキについたら、左だ」
紫雲「俺たちは二階に昇って、あとを追う」
スイーパー「その先に非常用のシュートがある。それを使って滑走路の方向に降りろ。下についたら、シュートの出口を結べ。時間は三〇秒だ。急げ」
ジェーン「！」
——言われた場所には確かに非常脱出用のシュートがある。出口を結ぶのは、後から誰もついてこれないようにするためだ。私は心の中で舌打ちした。
そのとき、空中からかすかな爆音が聞こえた。一機のヘリがこちらに飛んでくる。

## 羽田、空港ビル内部

紫雲「しまった、下か！」
六堂「ちっ！　一階のホールに戻って、そこから滑走路に出よう」
GM「ホールに向かおうとすると、下から犬のような咆哮が二つ聞こえてくる。六堂たちは意志力で二回抵抗してくれ。目標値は6。成功数が足りないと、少々まずいことになる」
六堂たちは、かろうじて咆哮の効果を逃れた。やがて、黒い犬のような二体のクリッターが駆けてくる。暗闇でもそれとわかる赤い眼。爪が床をこする音が聞こえる。
GM「では、イニシアティブだ。こちらは黒い犬のようなクリッター、バーゲストが二体。イニシアティブは15と16」
紫雲「俺が21で一番早い。殺とマオは背後を警戒してくれ。バーゲストは俺と六堂が引き受ける」
殺「わかった」
紫雲「相手が走ってるぶん条件はよくないが……(サイコロをふる)11Sの三個成功」
紫雲の射撃は標的を捉えた。黒犬の悲鳴がホールに響く。
六堂「次は17で俺だな。フルオートで八発撃つ。ジャイロの威力を見せてやる。紫雲が命中させたほうに三発、無傷のほうに五発」
GM「しまった……。データを少々細工しておくべきだったか……」
六堂「(サイコロをふる)最初の三発は一個成

功。（サイコロをふる）残りの五発も当てた。こっちも一個成功」

六堂は、反動軽減用のジャイロに載せたHARに大量の弾丸を吐きださせた。傷ついた一体を葬り、もう一体にも深手を負わせる。

**殺**「次は14であたしだ。後ろを警戒して、なにかあったら反応できるようにしておく」

**GM**「じゃあ、生き残ったバーゲストが接敵して……もう一度吠(ほ)える」

**紫雲**「（サイコロをふる）ちぃっ！　今度は耐えられん」

**GM**「それは《麻痺咆哮》のパワーをまともに受けてしまった。敏捷力が低下して、0になったら呼吸が止まってしまう」

バーゲストのパワーに耐えきれず、紫雲が倒れた。手早く応急処置を施さなければ、最悪の場合死んでしまうことになる。

**サブマス**「さて、イニシアティブ9でホールの天井から何か大きなものが落ちてくる」

**六堂**「くっ！」

**サブマス**「《隠蔽》のパワーで隠れていたガーゴイルだ。さあ、不意討ちのチェックだ」

**殺**「あたし、後ろを警戒してたけど……」

**マオ**「あたしも」

**GM**「注意してた人は、目標値は2でいい」

天井から、突然何かが降ってきた。それは長い翼を広げると、石像を思わせる人型のクリーチャーになる。

六堂は気づかない。ガーゴイルは爪を振り下ろす。

**六堂**「（サイコロをふる）ちぃっ、喰らった」

**殺**「まかせて、あたしが蹴ってやる。動きたくてうずうずしてたから、プール全開で思いっきり蹴る。（サイコロをふる）よぉし、八個成功」

渾身(こんしん)の力をこめた殺の蹴りがガーゴイルに炸裂した。硬い物を蹴りつけた鈍い音が響く。

**サブマス**「（サイコロをふる）ふっふっふ。蹴りは喰らったが、ダメージは消えている」

**殺**「ええっ？」

**GM**「タイミングはばっちりだったけど、ものすごく硬い。石の塊を蹴ったような感じだ」

**殺**「そんな……。いまのが効かないと……ちょっと顔色が変わる」

**六堂**「次は俺か。先にバーゲストを始末する。（サイコロをふる）……ちっ、一個成功だ」

**GM**「（サイコロをふる）……それで充分だ。もう一体も倒れる」

二体のバーゲストを倒した六堂は、次のターンになってガーゴイルに反撃する。フルオートで大量の弾丸を浴びせるものの、ガーゴイルの異様な硬さの前にとどめを刺すことができない。殺の蹴りは弾かれ、さらに射撃後の隙をつかれた六堂はガーゴイルの攻撃で傷を増やす。だが、最後になってマオが不敵な笑みを見せた。

**マオ**「（サイコロをふる）ふふ、やる気になってるわ。あたしが終わらせる！　《魔力破(マナ・ボルト)》をガーゴイルに」

**サブマス**「こっちの意志力は4」

**マオ**「（サイコロをふる）よし、五個成功！」

**サブマス**「（サイコロをふる）それは抵抗できるわけもない。内側から爆発したように、ガーゴイルが砕ける」

**六堂**「……なんとかしのいだか」

**GM**「あまりゆっくりしている余裕はない。ヘリの爆音がもうかなり近づいている」

**マオ**「急がないと、ジェーンが……」

**殺**「でも、紫雲も放っとけないよ」

**サブマス**「呼吸が止まってるんで、人工呼吸でもしないと駄目だろうな」

**殺**「あたしが応急処置するから、六堂が先に行って」

**マオ**「うん。あたしも行くけど、足が遅いから六堂が先に」

**六堂**「わかった。ここは任せる」

## 羽田、滑走路跡

——私は滑走路に降りたっていた。使われなくなって十年以上が経ち、劣化した舗装のあちこちから雑草が顔をのぞかせている。滑走路の一部を隠す工事用のフェンスの向こうには、クレーンなどの建設機械がモニュメントのようにそびえている。

空港ビルでかすかな銃声が聞こえたが、それはすぐにローターの音にかき消された。開いたままにしたリストホンの回線から、六堂たちが待ち伏せを受けたことはわかっている。紫雲が危機に陥ったことも。

だが、後戻りすることはできなかった。ヘリが滑走路に降りてくる。ローターが起こす風に髪が巻きあげられる。ハッチの向こうに二つの人影が見えた。

**GM**「ジェーンから二〇メートルほど離れてヘリが着陸した。ヘリからは二つの人影が降りてくる。後ろにパペット・マスター。そしてパペット・マスターに押しだされるようにして式部だ」



——眼の前に姉さんがいた。うつむきかげんで、表情を読み取ることはできない。私は、駆け寄りたい気持ちを抑えた。

姉さんの背後に、パペット・マスターがいる。シェードで表情は見えないが、口もとは笑みの形に歪んでいる。以前、六堂に倒されたときと同じうすら笑い。

ジェーン「姉さん……」

サブマス／式部「(顔を下げたまま)……」

GM「パペット・マスターは式部の前に回る。『指輪は二つとも持ってきましたか？』

ジェーン「(手を差し出す仕草) ええ、ここにあるわ」

GM『それを持って、こちらへ来てもらいましょう』

ジェーン「姉さんは離してくれるんでしょうね。そう言って、ゆっくりと足を踏みだしながらアストラル知覚で姉さんを見てみる。呪文で変装していないかどうか」

GM「大丈夫。オーラに異常はない」

——六堂がこちらに向かってきてくれている。私はわざとゆっくり歩いた。

ジェーン「指輪なら渡すわ。だから、姉さんを離して」

GM「パペット・マスターも、右手をコートのポケットに隠してゆっくりと前に出てくる」

ジェーン「それ以上、近寄らないで。コートに隠した右手を出しなさい」

——パペット・マスターはゆっくりとした動作でコートから右手を引き抜く。その手には何も握られていない。私は一瞬息をついた。

「あせることはありません。式部とはゆっくり話をさせてあげますよ」

パペット・マスターはコートから抜いたばかりの右手で指を軽く鳴らした。

「……なぜなら、あなたには一緒に来てもらうことになるのですから」

不意に背中に大きな質量を感じて、私は振りむいた。人型をした土くれ。そこには、土の精霊が実体化していた。

GM「土の精霊は長い腕を伸ばして、君を捕まえにくる」

ジェーン「くっ、なんとかかわしたい！」

GM「素手戦闘で判定だ。(サイコロをふる)こっちは三個成功」

ジェーン「(サイコロをふる) だめっ！」

——とっさに身をかわそうとした私を、精霊の長い腕が捉える。土くれは軽々と私を抱えあげた。そのまま、へりまで運ぼうとする。

ジェーン「腕を振りほどく！」

GM「無理に逃れるつもりなら、お互いの筋力で判定だ。(サイコロをふる)こっちは四個成功してる」

——土の束縛は、私をからめとって離さない。私は抱えこまれたまま、身動きはおろか腕を動かすことすらできなかった。土くれのなかに少しずつ体がめりこんでいく。落とさないように指輪を握りしめた。

「姉さん！」

私の声にも、姉さんはうつむいたままで応えてはくれない。

ジェーン「何とかしないと……。(少し考える)そうか！ まだ手はある！」

——強力な精霊は、他の精霊を圧倒することができる。私はそれを思いだした。

「大気の精よ、我を束縛する土の精を消滅させよ！」

私は空気の精霊に呼びかけた。

GM「(サイコロをふる)……おお、土の精霊はジェーンが呼びだした空気の精霊に押されている。フォースの差が効いてるな」

ジェーン「……なんとか押しきってくれれば」

——二体の精霊がぶつかりあい、激しくせめぎあっている。削りとられた土が渦巻く風に巻きあげられ、小さな砂嵐のようだ。前がかすんで見えて、呼吸さえ難しい。風と土のせめぎあいは風が勝とうとしていた。私を捕らえた土の腕がみるみる細くなっていく。

と、空間そのものが光を発したように、まばゆいきらめきが周囲を包んだ。一瞬の浮遊感のあと私の体は滑走路に投げだされる。

滑走路に、ぱらぱらと大量の土がまき散らされた。私の体を包むように巻いていた風が、嘘のように途切れる。

空気の精霊が土の精霊を消滅させたのだ。だが、助力を終え、私との誓約を果たした空気の精霊も姿を消してしまう。

息をついたのは一瞬だけだった。月明かりの下、私の顔に影が差した。眼をあげると、そこにはパペット・マスターの乾いた笑みがある。私を見下ろしたまま、右腕を踏みつけてきた。のせた足をにじりながら、ゆっくりと体重をかけて。肘にじわりとした痛みが広がっていく。口からこぼれそうになる悲鳴をこらえた。握った指輪を離さない。それだけを考えていた。

GM『やはり素直について来てはいただけませんか……。私に必要なのはその指輪だけではない。あなたと式部、その両方が必要なのです』そう言うとパペット・マスターは踏みつけていた足をあげて……君の顔を蹴る」

ジェーン「！」

——顔をかばうことしかできなかった。ごつという鈍い音とともに、私の体は後ろへ転がる。蹴りの衝撃で、鼻の奥がきな臭い。だが、パペット・マスターとわずかに距離ができた。

ジェーン「……奴に《魔力破(マナ・ボルト)》をぶつける。私に余裕を与えたことを後悔させてやる！」

GM「(サイコロをふる)……」

——一瞬に全力をかけた。紡(つむ)ぎだした魔力が見えない衝撃となってパペット・マスターを撃つ。勝った、と思った。だが、くずおれるはずのパペット・マスターは超然とした笑みで私を見返している。私が呼び起こした魔力は、目標を撃つ前にかき消されていた。

GM『効きませんね。……魔力を失った魔法使いの呪文など』こっちは抵抗して呪文を打ち消した」

ジェーン「そんな……」

——パペット・マスターは、私の右腕をつかんで体をひっぱりあげる。奴の右手には黒い棒が握られている。スイッチを入れると、囁(ささや)くような音を立てて先端に電光が走った。

「手荒なまねはしたくなかったんですが……。ここまで聞きわけがなければ仕方ありません」

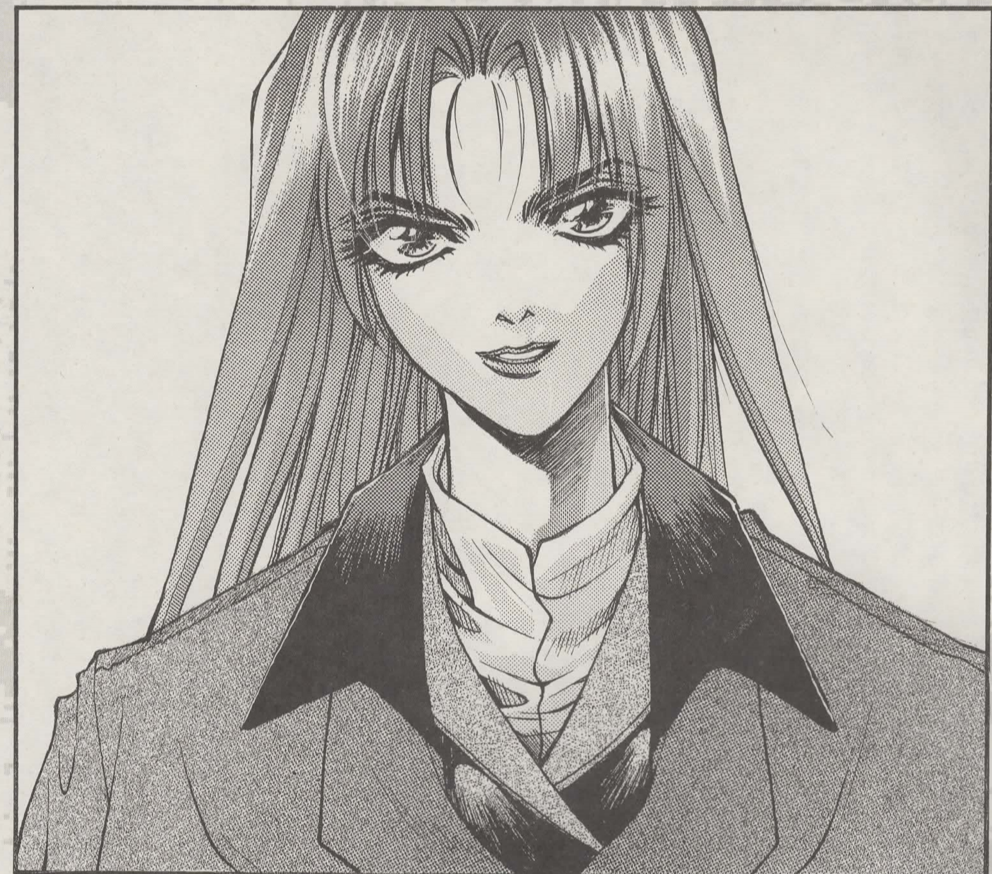
そう言うと、パペット・マスターは黒い警棒——スタン・バトンを私に押しつける。

体をひねろうとした。だが、先端が脇腹に触れる。自分の意志に関係なく、体が跳ねた。

ジェーン「(サイコロをふる)くっ！……なんとか、気絶だけは逃れた」

——倒れてはいけない。ふらつき後ずさりながら、遠のきそうになる意識を必死でつなぎとめる。電撃で手足が小刻みに震えていた。指輪がこぼれ落ちる。パペット・マスターがスタン・バトンを振り上げた。

もう一度は……耐えられない。そう思った瞬間、遠くから銃声がした。パペット・マスターの体が揺らぐ。



**GM**「……ぎりぎりのタイミングでたどりついた。距離はおよそ七〇メートル。滑走路でジェーンと式部、パペット・マスターが対峙している。イニシアティブを決めよう（サイコロをふる）パペット・マスターは13だ」

**ジェーン**「なんとか14……」

**六堂**「じゃあ、20で俺が一番早い。距離を詰めてる余裕はない。パペット・マスターを撃つ。（サイコロをふる）さっきのダメージが効いているが、なんとか……一個成功させた」

——遠くから届いた銃声が、パペット・マスターの左肩を撃ち抜いた。六堂が間に合ったのだ。だが……まだ致命傷ではない。

**ジェーン**「次は……私。ここで終わらせる！」

——私は切り札を封じられていた。呪文は奴には効かないかもしれない。電撃のショックによる震えはまだ続いている。

と、無意識に動いていた右手が、それを探しあてた。プレデター。震える指で必死にグリップを握る。ここで倒れては、なんのために戦ってきたのかわからない。一度だって信じたことのなかった神に祈った。

**ジェーン**「（サイコロをふる）銃を……抜いた。カルマも使う。お願い……当たって！」

——照星越しにパペット・マスターの笑みを見た瞬間、震えていた腕が止まった。引き金を引く時間が、ひどく長く感じられる。

これですべて終わらせる。……ゆっくりと引き金は落ちた。

**GM**「（サイコロをふる）見事に左胸を撃ちぬいた。それがとどめになる。パペット・マスターは倒れた……」

**ジェーン**「……（大きく息を吐く）終わった」

**GM**「そうかな？　君は最後までパペット・マスターの笑みを消すことはできなかった」

——大きく息をつくと、膝が崩れる。姉さんに声をかけようと思った瞬間、ビルのほうからいくつかの大きな爆発音が届いた。

私は弾かれたように振りむいた。空港ビルが崩れさっていく。立ちのぼる土煙が夜空にもはっきりとわかる。……あそこには、まだ仲間たちがいる！

**ジェーン**「ええっ！（反射的に）とにかく火の精霊を飛ばす。崩れたビルのなかで生き残っている者に《守護》の力を使いなさい。火炎の影響を防いで」

**GM**「……なるほど。じゃあ、火の精霊は空港ビルに向かった」

——まだ、何度か小さな爆発音が聞こえてくる。パペット・マスターを撃った六堂の姿も、巻き上げられた噴煙に隠れて見えない。私は崩れたビルに走って、仲間がどうなったのかをすぐに確かめたかった。でも、いまはここを動けない。

後ろで誰かが動く気配がある。私が落とした指輪を姉さんが拾いあげている。ゆっくりと顔をあげた姉さんは〝笑って〟いた。

**サブマス／式部**「（静かに）……よかったわ、あなたが無事で。もし、死んでしまったらどうしようかと思った……」

**ジェーン**「姉さん……」

**式部**「ふふ。……あなたは、わたしのことを姉さんと呼ぶのね」

**ジェーン**「え？」

**式部**「あなたに会って、聞きたいと思っていたことがあるの。……あなたの記憶は本物？　わたしは本当にあなたの〝姉さん〟なの？」

**ジェーン**「……姉さん、いったい何を言ってるの。私は〝司〟。姉さんの妹……」

**式部**「……まだ気づいてないのね。いまのわたしたちが持っている記憶なんて、とても不確かなものだってこと」

**ジェーン**「何……何を言ってるの。そんなことがあるわけないじゃない。パペット・マスターにおかしな暗示を吹きこまれて……」

**式部**「いいえ、違うわ。あなたは真実を思いだしていないだけ」

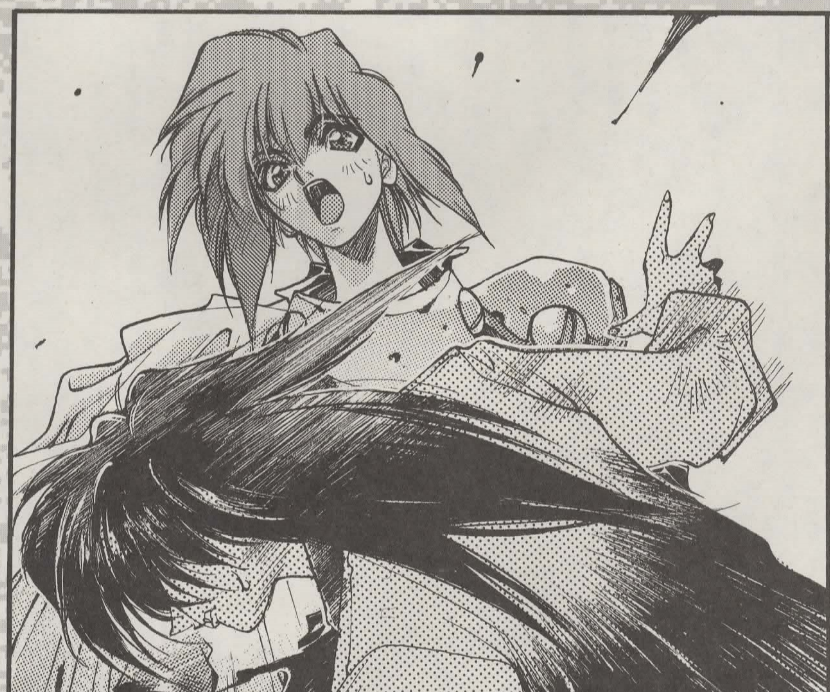
**GM**「（ジェーンに）君の昔の記憶はどれもはっきりとしていない。そう問いかけられると、記憶がぐらぐらと揺らいでくる」

**ジェーン**「……」

**式部**「覚えていないの？　二年前のわたしたちが何をしようとしていたかを。わたしは覚えている……いいえ、思いだしたのよ。すべて」

——そう言って、姉さんは微笑んだ。その笑みは、私の記憶にある笑顔とは違う。だが、どこかで見たことのある笑み。

式部「あなたは幸せだわ。いい思い出しか覚えていない。でも、わたしは違う。忘れてしまったほうが幸せな記憶まで心に刻みつけられている。あなたのものだったかもしれない記憶をね！」
ジェーン「だから、それは嘘なのよ！　パペット・マスターに……」
式部「パペット・マスターに植えこまれた暗示だというの？……そう。教えてあげましょう。さっきあなたの呪文を妨害してあの男を助けたのは、わたし。結局、女一人捕まえられなかったけど……」
ジェーン「え？……」
式部「いまのわたしには、もうひとつ名前があるの。……パペット・マスターという、ね」
——不意に思いだした。眼の前の姉さんが浮かべている笑みは、パペット・マスターの笑みと同じ。姉さんは右手に握っていた小さな装置を落とした。それは、爆弾を起爆させるためのリモコン。
私は、とっさに銃を構えた。信じたくなかった。眼の前の現実が、ぐらぐらと揺らいでいる。
『……もしものときは銃を向けることをためらっちゃいけない』
六堂の言葉がよみがえった。
私は、構えた銃口を姉さんに向ける。
どうしようもなく手が震えていた。スタン・バトンの衝撃ではない。姉さんの言葉が私の手を震えさせていた。
式部「それでわたしを撃つつもり？……撃てるのかしら、あなたに」
ジェーン「姉さん、まさか本当に……」
——姉さんがゆっくりと近づいてくる。その歩調に合わせるように、二年前の記憶が——私のものと姉のものともつかない記憶がゆっくりと甦ってくる。
〝わたし〟は実験をあせっていた——違う。これは姉の記憶だ。だが、それが少しずつ区別できなくなってくる。
式部「……そう、あせっていたのよ。妹が大きな成果をあげるんじゃないかって。だから、まだ不十分な呪文の実験を急いだ。失敗の危険をおかしてでもね……」
ジェーン「嘘……嘘、よ……」
——襲撃の直前に行なわれた最後の実験。新たに作りあげた呪文を使い、姉妹の記憶を完全なかたちでおたがいに転写する。
だが、未完成の呪文での実験は大きな危険をはらんでいた。それに気づいた〝私〟は安全装置を用意した。もし呪文が失敗しても、指輪に刻んだパターンを見ることでもとの記憶を取り戻せるように。
式部「思いだすのに二年かかったわ。記憶を取り戻し呪文を完成させるには、妹が作った指輪があればいいってね。わたしは研究を進めながら、指輪を手に入れるためにいろいろな手を使った。でも、指輪を持っていたあなたが昔の記憶を取り戻してないことを知ったときに気づいたの。指輪に刻んだパターンを見るだけでは完全な記憶は得られない。あのときの実験はまったく予想外の効果をもたらしていたのよ」
ジェーン「……」
式部「実験が成功すれば、二人の記憶を完全なかたちで共有できるはずだった。魔法使いとしての知識も、いままでの思い出も。でも、実験は完全に失敗だった。不完全な呪文は、おたがいの記憶をまぜあわせ、でたらめなかたちで二人に刻みつけた」
ジェーン「そんな！」
式部「あなたが本当は式部だったのか、司だったのか。もうそれをはっきりさせることはできない。混ざりあった記憶はもう元に戻ることはないのよ」
——姉さんが手を伸ばしてゆっくりと迫ってくる。私はその異様な様子に押されて、思わず後ずさる。
式部「……聞いてくれる？　わたしは三浜の研究所で新しい力を手に入れたの。人の心を自在に操る〝パペット・マスター〟の力を……。さあ、わたしの記憶を返して！　わたしは、研究の一番大事な部分を思いだせない。ならば、それはあなたが覚えているはず。この呪文を完成させれば、わたしは人の心も記憶さえも自在に操ることができるようになる」



ジェーン「……！」
——銃を持つ手が震えている。どうしても引き金を引くことができない。
姉さんが私の腕をつかんだ。その瞬間、こま切れになった無数の情景が、頭のなかを駆け抜けていった。それは姉さんの記憶なのか、いままでなくしていた私の記憶なのか……。
《わたし》は、妹の才能がうらやましかった。何をやらせても自分よりうまかった妹。自分より遅れて魔法の勉強をはじめたのに、あっという間に追い越していった妹。
「お姉さん、魔法っておもしろいねぇ」
無邪気にそう言う妹を、わたしは黙って見つめていた。妹はいつも周囲の期待を集め、

わたしは精一杯の努力をして、やっと妹についていくことができた。わたしは、いつも妹の背中だけを見つめていた。

《小さな嫉妬が、大きな憎しみを育てていたことに気づいたのは、ある企業の代理人が接触してきたときだった。妹の知識と新たに生みだした呪文を持ち、三浜へと移る。そこで、わたしは妹を越える完成された魔法使いとなる。それはこのうえなく魅力的な申し出に思えた》

《何日か続いた呪文実験の後遺症か、ここ数日の記憶がはっきりとしない。でも、最後の実験を終えた今日、わたしを迎えにくる人たちのために、すべてのゲートを開いておかなければいけないことだけははっきりと覚えている。わたしは何も考えずにコンピュータの端末を操作した。なぜ手が震えるのか、わからなかった》

**式部**「そして妹に対する嫉妬を刻まれた〝わたし〟は式部になった」

**ジェーン**「姉さんが……そんなに苦しんでいたなんて……」

——そう、それがあの事件の真実。すべては小さな嫉妬が招いた憎しみの結果。

私は何もできずに立ちつくすしかなかった。

姉さんの白い指が私の首にからみつく。

「……混ざりあった記憶は、もう元に戻すことはできない。……でも、わたしはただひとつ完全な記憶を得る方法を思いついたわ」

囁くような歌うような声で、姉さんは言った。首にまわされた指に力がこもる。ゆっくりと、そして確実に。

右手に握っていた銃が落ちる。

姉さんが抱いていた憎しみを知ったいまなら、その手にかかって死ぬのもかまわない。そう思った。

〝ごめん……〟

頭のなかで誰かに謝った。いままで力を貸してくれた仲間たちに謝ったのか、それとも眼の前の姉さんに謝ったのか、自分にもわからない。

私は眼を閉じて、意識が遠のく瞬間を待った。だが、首にまわされた手からゆっくりと力が抜けていく。

眼を開けると……姉さんが泣いていた。

「……そうよ、司。司はこんなに姉さんのことを愛してくれた……。なにもかも捨ててまで、わたしたちの復讐をとげようと」

おたがいになくしていた記憶がようやく形をとろうとしている。

そのとき、姉さんの体が動いた。

銃声が響いた。

＊＊＊＊

**GM**「……ビルが爆発したのは、ちょうど君たちが外に出ようとしてたときだ。カルマも使ったんだから、崩れてきた大きな構造材がうまく空間を作ってくれたことにしよう。あとは爆風の影響だ。ジェーンが飛ばした精霊のおかげで多少弱まりはしてるけど……」

**殺**「（サイコロをふる）う～怪我した……かすり傷だけど」

**紫雲**「（サイコロをふる）なんとか無傷だ」

**マオ**「（サイコロをふる）……ふう。あたしも、かすり傷ですんだ。がれきに当たらなかったのは、あたしが都市精霊に《守護》させたおかげよ。感謝しなさい」

**殺**「うん、たすかったよ」

**GM**「かすり傷で済んでも、全身ほこりまみれだけどね」

**マオ**「う～。とにかくさっさと外に出よう」

**GM**「なんとか外に出ることはできる。ビルは三分の一ほどが崩れている」

**マオ**「ジェーンと六堂がどこにいるかわからない？」

**GM**「二人は見当たらない。でも、がれきの上でライフルを構えている男がすぐに眼に入る。距離は二〇メートルほど。土煙がたちこめていてわかりにくいけど、残った〝スイーパー〟というランナーだ。銃は滑走路の方向に向いている。そっちには女性の人影がふたつ見える。ひとつはジェーンだ」

**紫雲**「ちっ！　サブマシンガンで男を撃つ。（サイコロをふる）11Sの4個成功」

**GM**「（サイコロをふる）それはまもとに喰らった……でも、ほんのわずか紫雲のほうが遅い。滑走路のほうで、女性が一人倒れる」

**マオ**「え？」

＊＊＊＊

「だめっ！」

私は強い力で突き飛ばされた。姉さんが首にまわした手を離し、私の肩を押したのだ。

思いのほか強い力に、私は尻もちをついてしまう。声をあげる余裕すらなかった。

そして銃声。

胸を撃ちぬかれ、姉さんがくずおれていく。

「姉さん！」

私は倒れた姉にすがりついた。まるで悪い冗談のように、胸に赤い染みが広がっていく。

「……やっぱり馬鹿なのは……わたしのほうみたいね」

「姉さんしゃべらないで。いますぐ呪文を」

「……やめなさい。もうわたしの記憶はどんどん薄らいでいる。……言ったでしょ、完全な記憶を取り戻す条件が……そろったの。……いまのあなたなら、わかるはず」

姉さんが言おうとしていることが、私の頭のなかで膨らんでくる。まるで、ずっと以前から知っていたみたいに。

「暗示のパターンを刻んだ指輪を持ってふたりが出会えば……でたらめだった記憶が干渉を起こす。そのあいだに一方の存在を消してしまえば、まざりあった記憶はすべて残った一人に集まる……」

呟いた私に、姉さんはうなずいてみせた。

「そう……その、とおりよ」

その声は消えいりそうなくらい細い。私はありったけの力をこめて姉さんを抱きしめた。

「……ありがとう」

その声はどこか遠くから響いていた。

『わたしも司がどれほど愛してくれていたか、はっきりとわかったわ……。いまになって、こんなにやすらいだ気持ちになれるなんて』

姉さんの腕から力が抜けていく。

『わたしたちの記憶を持って、あなたは〝あなた〟になってちょうだい。式部か司か、どちらかであることを選ぶのではなく……。それが〝わたし〟からの〝私〟へのお願い……』

そして姉さんは、私が覚えている限りなく優しい笑みを浮かべ……そのままゆっくりと眼を閉じた。私にできるのは、抱きしめることだけだ。姉さんの体から失われていく温もりを少しでも残すように。頬を伝った涙が、姉さんの顔を濡らす。背中に人の気配を感じたが、振り向くこともしなかった。

「……終わった、ようだな」

そう尋ねたのは六堂だ。普段にない優しい声。いつのまにか仲間たちが歩み寄ってきている。振り返らないまま、私は答えた。

「そう。これでなにもかも終わりだわ。私の復讐も、ね……」

復讐の果てになくしてしまったものの重さを考えようとした。でも、いつまでも考えはまとまりそうにない。

六堂が、リストホンを投げ捨てた。

「あんたは式部だったのか司だったのか……いや、それはもうどうでもいいこと、だな」

私は、二つの指輪を見つめた。それには、もはや何の意味もない。姉さんとの思い出にすらならない。私の心には、姉さんと過ごしていた頃の記憶が少しずつ甦ってきている。せめてそれと交換するように、私は二つの指輪を姉さんの手に握らせ、立ち上がった。ふと、六堂の言葉への答えが浮かぶ。私は仲間たちを振り返り、答えた。

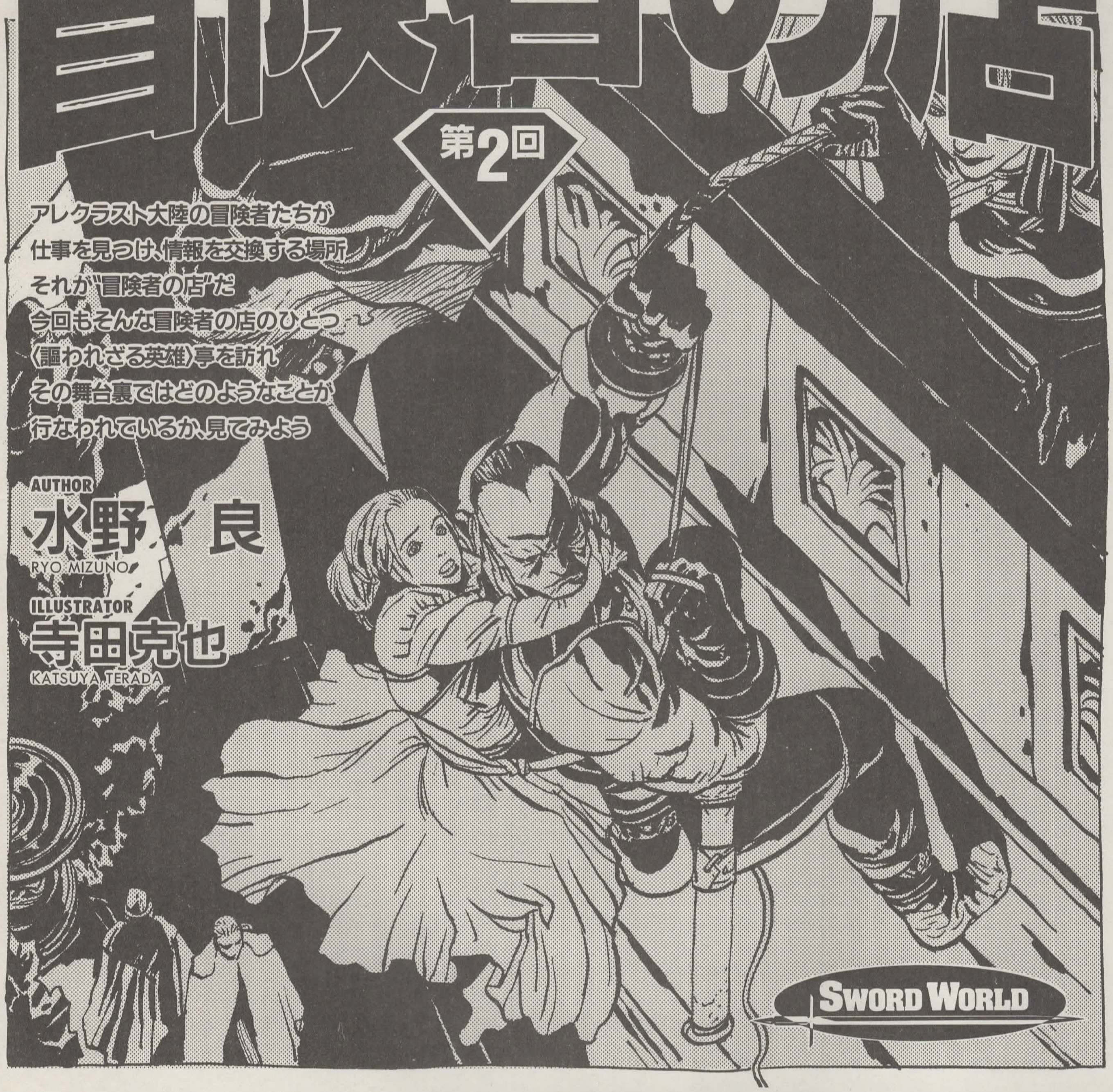
「いいえ。私は……。私の名前はジェーン。ジェーン・ドゥよ」

# 冒険者の店

## 第2回

アレクラスト大陸の冒険者たちが
仕事を見つけ、情報を交換する場所
それが"冒険者の店"だ
今回もそんな冒険者の店のひとつ
〈謳われざる英雄〉亭を訪れ
その舞台裏ではどのようなことが
行なわれているか、見てみよう

AUTHOR
水野 良
RYO MIZUNO
ILLUSTRATOR
寺田克也
KATSUYA TERADA




冒険者たちに仕事を紹介すること——それが"冒険者の店"の主たる活動である。だが、仕事を斡旋した時点で、冒険者の店がやらねばならないことがすべて終わるわけではない。場合によっては、前準備に費やした労力にも増した、入念な後始末が必要なこともあるのだ。

前回、〈謳われざる英雄〉亭の主人ゴセットが、四人の冒険者たちに紹介した仕事も、その範疇に入るといえるだろう。冒険者たちが仕事に立ち去ったあとも、ゴセットにはやるべきことが数多く残され、東奔西走を余儀なくされる。普段は明らかにされることのない、冒険者の店の隠れた一面だ。

では、冒険者たちが仕事に着手しているあいだ、ゴセットは具体的にどのような動きをとり、すべてが終わった後にはどのような行動をするのか——

その後の〈謳われざる英雄〉亭を覗き、確かめてみよう。

## 謳われざる英雄亭

静かな夕刻だった。

店のなかに届く音は、地面を柔らかく叩く雨音だけ。冒険者の店特有の騒がしさは、この店とは無縁だ。もっとも、この〈謳われざる英雄〉亭では、騒がしくなるほど冒険者が訪れることは滅多にない。だから、静かな夕刻は、さほど珍しいことではない。

今も、店には客らしき人物はひとりもいなかった。カウンターに肘をついてぼんやりと扉を眺めているこの店の主人と、その奥で黙々と夕食の準備している主人の娘がいるだけ。

ここ数日続いた雨で、店のなかの空気が重く湿り、床のあたりに澱んでいるかのようだった。主人ゴセットは、まとわりつく湿気を払いのけるように背伸びをすると、今日にな

# 冒険者の店 MASTERS' SUPPLEMENT

ってもう何度もつぶやいている言葉を、もう一度、繰り返した。

「あいつらは、うまくやっているのかね」

その言葉が誰かに向けられたものだとしたら、それは娘のコリムをおいて他にない。だが、彼女からの返事がなくても、ゴセットは別に気にした様子もなかった。

ゴセットの脳裏に浮かぶのは、あの依頼をした四人組の冒険者たちのことだ。

あれから、もう五日が過ぎている。

仕事が成功したのであれば、そろそろ戻ってきてもいい頃だ。それとも、仕事に失敗してしまったのだろうか？ 彼らは熟練の冒険者たちのようだったから、そう簡単に失敗はしないはずだ。

だが、どれほど熟達した冒険者でも、ほんのわずかな油断をしただけで、悲惨な結末を迎えることがある。幾人もの友人たちが、そうして失われていった。

「父さん！」

詰問するような娘のコリムの声で、ゴセットは我に返った。

コリムはそれ以上、何も言わず、冷たい一瞥をくれただけで、料理のほうに戻ってゆく。

店番をしているときのコリムは、まるで魔法人形を相手にするような態度で、冒険者たちに接する。そうでもしないと、冒険者たちが命を落としたとき、悲嘆にくれることになると知っているからだ。

ゴセット自身がそうだった。そして、コリムはそんな父親を見て育ってきたのだ。

娘に心配をかけまいとして、ゴセットは、店の品物の減り具合を調べるためカウンターの奥から店の方へと出た。

そのときだった。

不意に、店の扉が開いた。雨音がひときわ強くなる。そして、扉の向こうには、外套で身を覆った四人の冒険者たちが立っていた。

「……やあ、お帰り」

その姿を見たゴセットは、引き攣ったような笑顔を浮かべて言った。

奥の厨房で、コリムが共通語魔法の〈発火〉の呪文を唱える声が聞こえた。

## 第二章『冒険が終わった後に』

### 事件の経緯

コリムは五人分の銀杯に、暖めた果実酒を注いで店に運んできた。表情はいつものとおりで、冒険者たちには何の言葉もかけない。

そんな娘とは対照的に、ゴセットの顔には喜びと不安の表情が入り乱れていた。

「どうだった？ さらわれた娘は、無事だったのか？」

ゴセットは店に戻ってきた四人のうち、ただひとりの男にそう尋ねた。魔術師の杖を持ち、背中に大剣を負った、魔法戦士である。

「衰弱はしていたが、大丈夫だろう」

「あなたの指示どおり、いったん、この街まで連れてきました。それから約束の場所で、彼女を待っていた男性に預けましたが、それでよかったのですね？」

戦神マイリーの神官らしき女性が、魔法戦士の後を受けて言った。

「ああ。その男性こそ、あの娘の本当の花婿なんだ。この街じゃ暮らせなくなるだろうから、他の街へ出ていくことを勧めたんだ」

安堵のため息を洩らしながら、ゴセットは答えた。

ふたりの若い男女にとって、今回の事件は哀しい出来事ではあるが、きっと乗り越えてくれるだろう。

「あんたの指示どおり、領主の屋敷にいた傭兵たちは、ひとりだって傷つけてはいないわ。預かっていた盗賊ギルドの短剣も、領主の枕元に置いてきたしね」

果実酒の入った酒杯を両手で包みこむように持ちながら、盗賊ふうの少女が言った。

「あの短剣って、盗賊ギルドの警告よね？ あの領主、ギルドの反感を買うようなことをやってたんだ」

「まあな」

ゴセットは深くは知らないほうがいいと言いたげに、曖昧に答えた。それから、もう一度、安堵のため息をついてから、冒険者たちを見つめた。

「残念なんだが、のんびりと祝杯をあげている暇はない。あんたたちには、今すぐこの街から逃げてもらわなければならんからな」

### 冒険の終わり

雨は、いつのまにかあがっていた。

雨雲に隠れているあいだに太陽は沈み、それに代わって銀色に輝く半月が東の空には浮かんでいる。冒険者たち四人とゴセットは、月明かりに照らされながら、街の東門までやってきていた。

門の前には、三人の衛兵が立っていた。武装した冒険者たちが現われるのを見て、彼らの間に緊張が走ったようだった。だが、ゴセットが進みでて、耳打ちで説明すると、彼らは安心したようにうなずいた。

「ベーラム隊長から話は聞いている」

衛兵はそう言って、話のなりゆきを不安げに見守っていた門番に、門を開けるよう指示を出した。石畳を削ってゆく不快な音を立てながら、重い街の門が開いてゆく。

「ここから延びる街道をまっすぐ東に進むんだ。国境を越えれば、後はもちろん好きに進んでいい。くれぐれも、道中、気をつけてな」

ゴセットは冒険者たちに言葉をかける。そして、約束の報酬の入った布袋と通行証とおぼしい手形を渡した。

「あんたも、達者でな。無口な娘さんにも、よろしく。それから、ひとつ忠告しておくが、店の内装には気をつけた方がいい。あれじゃ、趣味の悪い幽霊屋敷だ。入る客も入らなくなるぞ」

ゴセットに握手を求めながら、魔法戦士は笑顔で言った。

「考えておこう」

魔法戦士の手を硬く握りしめ、ゴセットは笑みを返した。そして、思い出したように言葉を続ける。

「あんたたちと最初に交わした約束だがな。どうやら、守れそうにない。あんたたちの名前は忘れられそうにないよ」

ゴセットの言葉に、魔法戦士の顔に緊張が走った。右手が何かを求めるように動きかけてもいる。

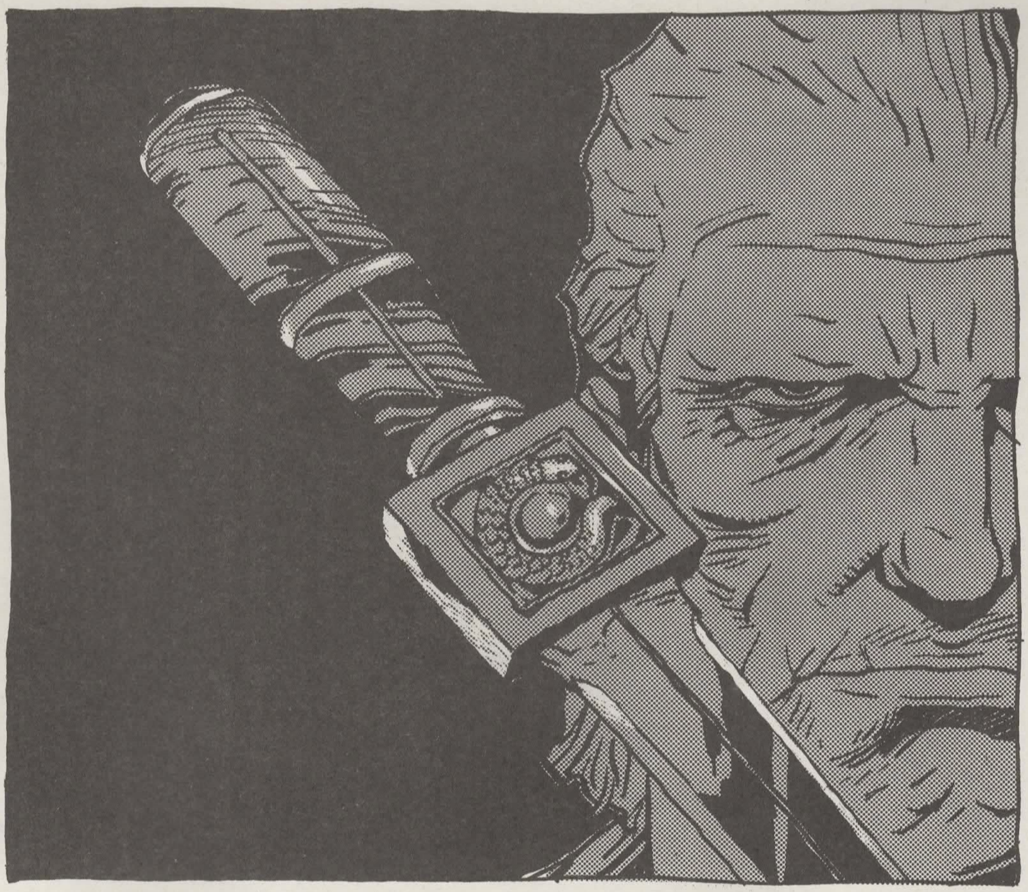
「だが、安心してくれ。その名は、わしの胸だけにしまいこんでおく。誰にも、話したりせん」

冒険者の店の主人の言葉を認めるように、魔法戦士はふたたび笑顔になり、うなずいた。

ゴセットは冒険者たちに背を向けると、街のなかへと歩き去っていった。

四人の冒険者たちも、衛兵に促されるように街の門を出る。

かくして、ひとつの冒険が終わりを告げた。



**今回は「冒険が終わった後に」ということで、冒険者の店〈謳われざる英雄〉亭の主人ゴセットが、冒険者たちを冒険に送った後で行う仕事を、ここで解説しましょう。**

**まずは、前回のおさらいから——**

## 誘拐された娘

「さらわれた息子の花嫁を無事に救いだしてくれ」

ある商人からの依頼が、ゴセットの店に舞いこんできたのが、この事件のはじまりでした。野盗の集団が結婚前の娘を襲い、誘拐してしまったというのです。

普通なら冒険者を雇うまでもなく、街の衛兵が解決してくれそうなものなのですが、問題は別のところにあったのです。……なんと、娘をさらった野盗というのは、娘が住んでいる村の領主が雇った傭兵たちで、領主に命令されての犯行だったのです！

街や村を治める領主の権限が絶対であるこの時代、「村のものは領主のもの」と主張する傲慢な領主はたくさんいます。そして、徴発という名の彼らの略奪は、日常茶飯事に行われているのです。もちろん、これらの行為も度が過ぎれば、国王から処罰を受けたり、村人の反乱の引き金になったりするのですが、現実にそうなることはまれにしかありません。

今回の事件は、領主が雇った傭兵たちの犯行であり、領主が指示したという直接的な証拠はまったくあがらずに、衛兵たちも手出しができないでいます。そこで、冒険者たちの登場となったわけです。

〈謳われざる英雄〉亭の主人ゴセットは冒険者を雇う前に、まず前準備を行いました。盗賊ギルドでは裏の情報網を借りて、副頭領のモーラから事件の真偽を聞きだし、そして王城では、騎士隊長ベーラムに、冒険者を雇って領主の屋敷から娘を奪回する計画を話し、冒険者たちの行動を黙認する旨の約束を取り付けます。

これらの前準備が整ってから、ゴセットは店にやってきた旅の冒険者たちを雇うにいた

## コネクション
### 隊商：ミューク

六頭引きの豪華な馬車を仕立てて、近隣の諸国を巡る隊商がいます。

それが〝伯爵〟ことミュークです。彼は美術品や装飾品など扱っており、大貴族や豪商といった上流の人々しか相手にしません。

ミュークの出自は、滅亡したある王国の貴族の出身だとされています。その真偽は誰も知りませんが、柔らかな物腰と礼儀正しい言葉遣いは、確かに貴族の生まれという印象を与えます。六十歳に近い老齢ですが、銀色の髪をきっちりとまとめ、背筋をまっすぐ伸ばして歩く姿は、この国の本物の貴族たちより気品に満ちているとさえ噂されています。

古代王国の美術品に対する鑑識眼においては、他人の追従を許されず、美術品の価値はミュークの言葉ひとつで決まるといっても過言ではありません。

〝伯爵〟ミュークは、ゴセットの目利きぶりを高く評価しており、それが好事家たちのゴセットへの信頼を確かなものにしています。だからこそ、ゴセットは好事家たちを相手に直接、美術品を販売できるのです。

口うるさい商人たちのなかには、ゴセットが〝伯爵〟へ賄賂を送っている、と噂している者もいます。

その噂に対し、ゴセットは、

「そう思うなら、伯爵に賄賂を送ってみればいいのだ。それで、伯爵の評価が変わるとは思わないがね」

と、笑って答えます。

いっぽうの伯爵は、

「ゴセットは、わたしの一番の理解者なのだよ。だからこそ、わたしは彼を信用しているのだ」

と、よく口にします。

ミュークは、しかし、ゴセットが彼の何を理解しているのかについて、決して明らかにはしないのです。

# 冒険者の店 MASTERS' SUPPLEMENT

りました。

## 旅の冒険者たち

ゴセットは、店にやってきた冒険者たちに今回の事件の詳細を話します。ただし詳細と言っても、依頼人の名前や人間関係などは明かしません。

冒険者には、とある村の領主の屋敷に忍びこんで、幽閉されているはずの娘を連れ出してほしいこと、敵の人間であろうと怪我をさせてはならないこと、そして帰りには盗賊ギルドから預かった短剣を屋敷に置いてくることなど、仕事の内容だけを話します。

誘拐した娘を奪い返された領主は、屋敷に忍び込んだ不埒な冒険者たちをしつこく追い回すことになるでしょう。領主が雇った人間が、冒険者たちに大怪我でも負わされていれば、領主は誘拐した娘のことなどは棚上げにして、使用人がならず者に襲われた事実を国王に訴えでて、手配を願いでることになり、そうなれば、国王も領主に手を貸さざるを得なくなります。ゴセットはそうなることを見越して、領主の屋敷では、戦いはするなと指示を出したのです。

そして、盗賊ギルドの副首領モーラから預かった盗賊ギルドの印が刻まれた短剣を領主の館に残しておくことは、領主の行動を牽制する役目を果たします。

「これ以上、盗賊ギルドの許可なく仕事を行うのであれば、こちらにも考えがある」

この警告を受ければ、いかに傲慢な領主でも、盗賊ギルド管轄の仕事である盗み（誘拐）や暗殺などは控えるはずです。

## ゴセットの後始末

冒険者たちを送り出した後にも、ゴセットの仕事は残っています。冒険者たちが無事に戻ってきた後に備えて、その後の道中の便宜をはかってやらなければなりません。

この仕事が成功したにせよ失敗したにせよ、冒険者たちは、この事件を引き起こした張本人である領主から狙われることになるでしょう。それを防ぐために、ゴセットは王国の騎士隊長であるベーラムをふたたび訪ねます。

そして、通行手形に彼の署名をもらい、東門警備の騎士たちに、彼らを出国させるよう話を通してもらいました。また、その先の街道で不穏な噂がないかどうかも、念を入れて確認しておきました。野盗や怪物などが出没しているとの噂はなく、これで冒険者たちは無事に王国を脱出できるはずです。

騎士隊長の身分でありながら、ここまでできるのは、ベーラムが“王の帯剣”と呼ばれるほどの信頼を受けているからこそです。また、王国に関わる表沙汰にできない事件を秘密裏に解決しているという彼の任務を、騎士たちが知っているからでもあります。

## 冒険を終えて

そして、依頼を受けてから五日後、四人の冒険者は無事に仕事を終えて帰ってきました。

冒険の成功を祝っての酒盛りもできないまま、冒険者は報酬の銀貨とベーラムの手形だけを受け取って、この街を後にしました。

〈謳われざる英雄〉亭に届けられる人々からのたくさんの依頼のうちの一つが、ようやく解決されたわけです。

これは後日談です。

今回の事件の依頼をしてきた商人が、ふたたびゴセットの店に現われました。救い出された娘がその後、どうなったかを報告するためです。彼の話では、娘は依頼主の商人の息子と共に隣国の都市で店を開き、静かに暮らしているということです。

二人は晴れて夫婦となり、近々、子供も生まれてくるらしいと、送られてきた手紙を読んで商人は喜んでいます。

依頼主の商人は、娘を助けだしてくれた冒険者たちに、報酬以外のお礼がしたいと申し出ます。それを受けることは、もちろん、ゴセットにもできません。ゴセットはその冒険者たちの行き先はおろか、名前すら知らないことになっているのですから。

そして、もうひとつ。ゴセットは〈謳われざる英雄〉亭の装飾を変えてみることにしました。今度の事件が誰の頭からも忘れられたある日に、あの四人の冒険者たちが、この店に立ち寄ったときに備えて……。

### コネクション

### 隣街の冒険者の店の主人:ジェルドン

ゴセットの店の隣街で、冒険者の店〈黄金の蹄鉄〉亭を営んでいるのは、ジェルドンという名の若い男です。父親の仕事を継いでの二代目の店主ですが、冒険者の店を経営するために、冒険者としての修業を積んだという変わった経歴の持ち主です。

彼は盗賊ギルドのメンバーであり、魔術師ギルドでも賢者としての教育を受けてきました。その選択は、鑑識眼を養うためであることは明らかです。また、盗賊ギルドと魔術師ギルドとのコネクションも完璧です。

知識ばかりではなく、彼は実地でも経験を積んでいます。率先して冒険に出かけ、何度となく命の危険を潜り抜けてきました。

彼は特定の仲間を持たず、父親の店から仕事の斡旋を受けた冒険者グループに助っ人として参加していました。

そのため、冒険者たちのスタイルが、さまざまであることを身を持って学んでいるのです。店の顧客からは、彼の腕前の評価は高く、引退して店を継いだときには、それを惜しむ声が多かったということです。

だが、彼に迷いはありませんでした。彼にとって、それまでの生き方は、店を継ぐための修業でしかなかったのです。

店を引き継ぐと、ジェルドンは冒険者時代に養った知識を総動員して、店を運営しました。顧客である冒険者たちの性格や、冒険のやり方を熟知してますので、冒険者たちの適性に合った仕事を斡旋することを心掛けました。当然、冒険者たちの仕事の成功率はあがりました。ジェルドンの店は繁昌し、冒険者たちの収入も増えてゆきました。すべては順調のように見えました。

ところが、半年もたつと様子が変わってきました。父親の代からの常連たちは、彼の店を相次いで去りはじめたのです。ジェルドンは彼らに理由を尋ねましたが、明確な答は返ってきませんでした。

思い悩んだあげく、ジェルドンは経営者として先輩にあたるゴセットを訪ねてきたのです。ゴセットは快く応じました。そして、ひとつだけ忠告を与えたのです。

「冒険者たちは、自由を大切にするものだ」と――

賢明な若者は自らの過ちに気づき、冒険者を管理するような仕事の斡旋の仕方を改めました。それ以来、彼の店を離れる者はいなくなり、新たな顧客たちも増えてゆきました。

現在では、ジェルドンの店とゴセットの店は、商品のやりとりと情報の交換を盛んに行い、双方ともに利益をあげています。ゴセットにとっては、隣街に住むこの若者こそ、もっとも大切な商売仲間なのです。

# 冒険が終わった後に、店の主人が行う仕事

冒険者の店の主人が、冒険が終わった後に行う仕事は、前述の例だけではありません。仕事を終えた冒険者たちには、以下のようなアフターケアも重要な仕事と言えます。

## 「冒険者の治療」

冒険者たちは、危険なモンスターや罠などを潜り抜けて、冒険から帰ってきます。そうなると当然、怪我人や下手をすれば死人も出ているわけで、彼らを治療してやらなければならなくなります。

もちろん、ゴセット自身が回復の呪文をかけられるわけではありません。何度も述べていることですが、冒険者の店の主人たるもの、コネクション（他の団体、人物とのつながり）がなければ、この仕事はやっていけません。人々の怪我を癒すことのできる司祭や、教団とのつながりを利用するわけです。

ゴセットは街のファリス神殿に毎年、寄進を行っており、教団の有力な後援者であると認められています。また、聖騎士の修業に出ていたという経歴を持つ神官戦士のカーレルとは親交を持っています。冒険で怪我を負ったり、呪いをかけられてしまった冒険者たちには、ファリス神殿の長たる高司祭ブランツ宛ての紹介状をもたせています。

このとき、冒険者から紹介料を取ることはしません。反対に治療の費用を貸したり、与えたりすることもありません。冒険の結果の責任は、冒険者自身が取ることが原則だからです。この原則を曲げては、冒険者はどんなことでも依存するようになるでしょう。

自立できないような冒険者は、冒険者の店にとって不要なものです。彼ら自身の将来を考えても、関係を断つべきでしょう。

## 「冒険者が全滅!?」

依頼を受けた冒険者たちが全員、無事に帰ってくるとは限りません。全滅というもっとも悲惨な結末を迎える場合や、仕事を果たそうともせず逃げだしてしまうような冒険者たちも存在することでしょう。

こういう場合、依頼の仲介人になっている冒険者の店は、いったいどのような対処をするのでしょうか？

ゴセットは、自分の店で受けた依頼が解決されなかった場合、依頼自体に問題がなかったかを、可能な範囲のなかで調査します。ただの野盗だと思っていたのに、その頭領が恐るべき剣の使い手であったり、小っぽけな古代王国の遺跡に致命的な罠が仕掛けられていたりなど、予想外のアクシデントに巻きこまれた可能性があるかもしれません。

もっとも、たいていの場合は、現地に赴かねばその原因は突き止められません。失敗したのが重要な依頼であり、事件の解決がまだ可能な場合は、別の冒険者グループに改めて仕事を斡旋します。もちろん、前任者より経験豊富な腕利きの冒険者たちが斡旋の対象となります。相手は熟練の冒険者ですから、ときには身銭を切って報酬の上乗せをしなければならないでしょう。前任者たちが消息不明の場合は、彼らの捜索も依頼のひとつに加わることになります。

もっとも、一度の失敗によって事件の解決が不能になるような場合もあります。たとえば、誘拐犯などに人質を殺害されてしまった場合や、野盗たちが危険を感じて逃げだしてしまった場合などです。守るべき村が全滅してしまったなどという悲惨な結果に終わる場合もあるでしょう。こういうときには、もはや手の打ちようがありません。

店にもたらされた依頼が解決されなかった場合、店の信用は落ち、調査費用や捜索隊の派遣費用などの損失も覚悟しなければなりません。なにより、店に出入りの冒険者たちを失うということは、店の主人にとってはもっとも大きな打撃になります。

とはいえ、冒険とは常に死と隣り合わせで、幾度もの修羅場を潜り抜けてきた冒険者でさえ、ときには簡単に死んでしまうものです。これらの危険と対面しなければ、冒険者の店の主人はやってゆけないものなのです。冒険者の店は開店当初から潤沢な資金があるか、幸運に恵まれて資金がうまく回転するかしないと成り立ってゆかない商売といえるかもしれません。冒険者の店の運営は、ハイリスク・ハイリターンなのです。

不幸にも冒険者が全滅した場合、彼らに遺族や身寄りの者がいれば、冒険者の店の主人は見舞の品や遺品などを送り、その死を悼む手紙を添えることが慣例です。天涯孤独の者たちには、主人自らの手で葬儀を行います。

こういうことを怠るのは、そもそも人間として失格ですし、打算的に言えば他の顧客たちに対する印象を悪くすることになります。

いっぽう、冒険者たちが前金を持ち逃げしたり、事件解決にあたって許容範囲を越えた非道を行った場合には、冒険者の店の主人は同業者に対し回状を送ります。不埒な冒険者たちに仕事を回して、被害を受けないよう警告するわけです。また、これら冒険者の面汚しは、冒険者仲間からも蔑まれ、憎まれます。これら無法の冒険者たちが、他の冒険者の手によって成敗されるということは、たまにですが聞かれる話です。

王国の追及の手は、国境を越えれば及ぶことはありませんが、冒険者の店と冒険者を敵にまわせば、大陸中から安住の場所を失うことになるのです。

## 「古代王国期の財宝、買い取ります」

**①美術品など**

冒険者たちが、古代王国の遺跡の探索に成功していれば、冒険者の店にたくさんの財宝を持ち帰ってくることでしょう。これらの財宝の売買こそが、冒険者の店のもっとも大切な仕事です。

財宝のなかには冒険の役には立たないけれど、好事家に売れば一財産になるような財宝もたくさんあります。たとえば、絵画や彫刻などの美術品の類です。これらの財宝は好事家を探さないかぎり、店の儲けにはなりません。そして、好事家というものは、なかなか見つからないものです。

ゴセットは、古代王国期の美術品をコレクションしている好事家を十人ほど顧客として抱えています。そのうちのひとりは、この国で一番の豪商であり、ひとりは王位継承権を持つ王族出身の大貴族です。また、美術品を主要な交易品にしている隊商も、三つばかり知っています。好事家たちに売れなかった品々は、これらの隊商に引き取ってもらい、国外の好事家へ流れてゆくことになります。

反対に隊商たちが運んできた美術品を、好事家たちに斡旋して、販売の手伝いをすることもあります。もちろん、隊商からは仲介料を受け取ります。

古代王国の美術品はこの時代の上流階級には高く評価されているので、ほぼ確実に買い手が見つかります。

**②武器、防具など冒険に役立つ品々**

魔法の武器や鎧といった冒険の役に立つ品々は、それを発見した冒険者自身が使用するため、売りに出されることは普通、ありません。もっとも、冒険者たちのなかで使用できる者が誰もいなかったり、得意な武器ではなかったり、重すぎたり軽すぎたりという理由で放出されることもあります。

そういう品物は、冒険者の店が買い取り、そのまま店で売り物にされることになります。買い手は、もちろん冒険者。有能な冒険者たちは、自分たちの装備には金を惜しまないも

# 冒険者の店 MASTERS' SUPPLEMENT

のなのです。また、王国の騎士たちのなかには、魔法の武器や防具を望む者もいて、冒険者の店に求める品が入荷すれば連絡するよう、ことづけることがあります。

　時間はかかるかもしれませんが、これらの品々も最後には然るべき人のところへ売られてゆくものなのです。

　素晴らしい幸運に恵まれて、顧客である冒険者が大量の武器、防具を発掘してくることがあるかもしれません。こういうときには、さすがに一軒の店では扱いきれなくなります。この場合は隊商を通じて、他の街の冒険者の店に売られてゆくのが普通です。

　もっとも、強力な武器が国外へ流出することを恐れて、これを禁じている国もあります。そういう国では、冒険者の店にもたらされた魔法の武器は王国の予算で買い取ってくれるでしょう。ただし、相手は絶対的な権力の持ち主ですから、通常の相場より安い値段になるのは避けられません。

　もっとも、余った品物を残らず買い取ってくれるのですから、考えようによっては確実な収入源となり、損とばかりはいえないかもしれません。

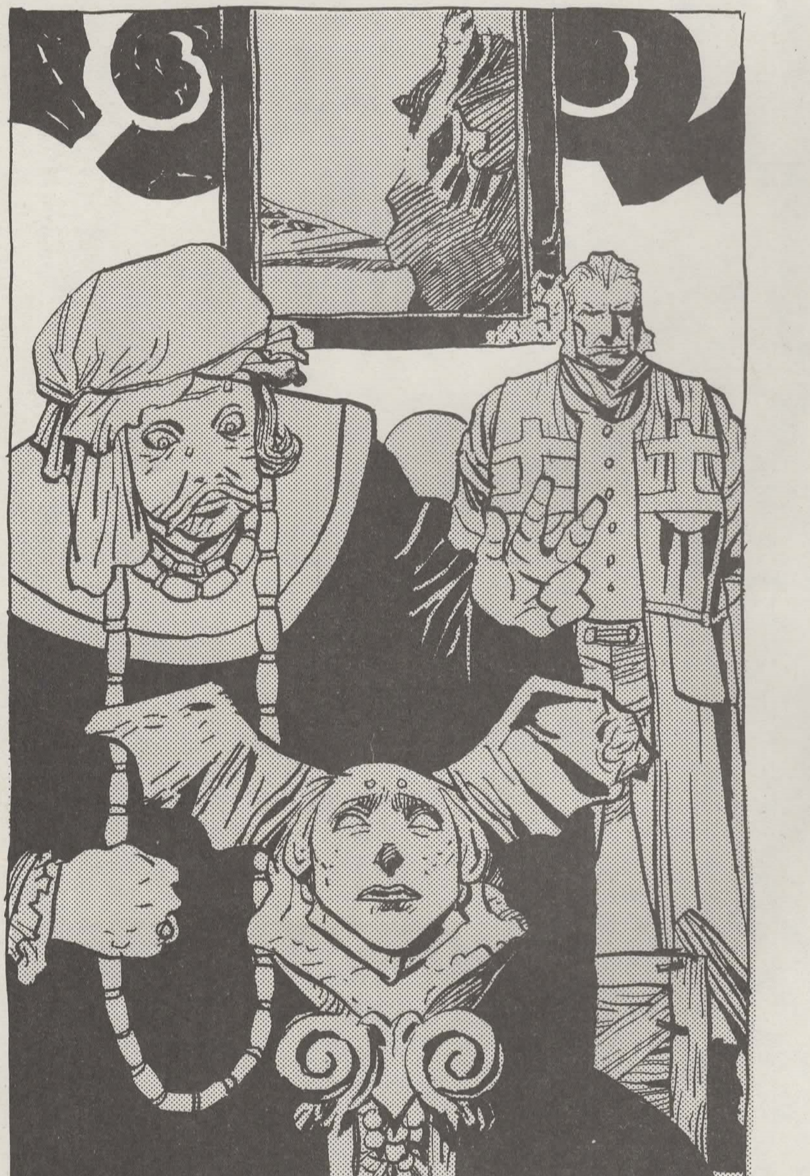
　近隣の国々と緊張関係にある王国は、この措置を取っているところが多いようです。

### ③書物など魔術関連の品々

　冒険の役には直接、役に立ちませんが、古代王国を研究する者にとっては、喉から手が出るほど欲しいような宝物も、古代王国の遺跡ではよく見つかります。

　魔法書をはじめとする書物や、各種の魔法の宝物、魔法人形や魔法像、魔法装置なども魔術師ギルドでは研究の対象として求めています。これらの品々をどれだけ抱えているかが、魔術師ギルドの格の高さを決めますので、役に立ちそうにもないものでも、必ず買い取ってくれます。

　不幸にして、その街に魔術師ギルドがない場合、これらの品物は隊商の手に委ねられることになります。魔術師ギルドに直接、売るよりも安値で卸すことになるのは、この際、仕方ありません。



　また、ごくまれにですが、古代王国の遺跡から神聖魔法によって創られた強力な魔法の宝物である〝祭器〟が見つかることがあります。これらの宝物は、それを創りだした教団に持ってゆけば、間違いなく引き取ってくれます。ただし、あまり高価な代金を期待してはいけません。だからといって、他の買い手に売ったりすれば、その教団との関係が悪化するのは、目に見えています。教団とのコネクションは大切ですから、いかに安くとも祭器は教団に売っておくべきでしょう。

　ゴセットの店には、過去に一度だけファリス教の祭器が持ち込まれましたが、彼は即座に神殿へ寄進し、代金は受け取りませんでした。これにより、ゴセットの店とファリス神殿との関係はより親密なものになりました。

### 「同業者への紹介状」

　冒険者には二通りのタイプがあります。諸国を旅する放浪型と、ひとつの街に拠点を決めて活動する定住型です。

　冒険者の店にとって、定住型の冒険者が上客といえます。だからといって、旅の途中で立ち寄った冒険者たちをおろそかにするわけにはゆきません。冒険者の店に対する彼らの評判は、旅先で伝わってゆきます。悪評が広まれば、放浪型の冒険者たちが店に立ち寄ってくれることはなくなるでしょう。

　冒頭の例のように、冒険者の店では放浪型の冒険者にも仕事を依頼します。その多くは貴重品の輸送であったり、隊商の護衛であったりします。

　このとき、冒険者の店は目的地にある冒険者の店への紹介状を持たせることがあります。また、相手の店主への手紙を添えたりもします。こうして、放浪型の冒険者たちは、冒険者の店を渡り歩き、仕事を請負うのです。同時に彼らの存在は、冒険者の店のネットワーク形成にも一役、買っているわけです。

　手紙のなかには、不良冒険者に対する回状や不足している商品の問い合わせ、余剰の商品のリストなども含まれます。

モンスターメーカーRPG

# バレル魔法学院日誌

第8回

新年早々、魔法学院を襲うキノコの恐怖!!
はたして生徒の運命は？　犯人の正体は!?
緊迫のパニック学院巨編！（うそうそ）

AUTHOR
あずたけいた
KEIIA AZUTA
ILLUSTRATOR
九月姫
KUGATSUHIME
鈴木猛、あずたけいた、猫有馬
TAKESHI SUZUKI、KEITA AZUTA、NECOALIMA

### 冒険の準備

前回まで使用しているキャラクターをそのまま使用すること。前回の冒険から3か月の時間が経過しているので、傷や病気などは全て回復している。

今回新たに読み始める方は「モンスターメーカーRPG」を使用して新しいキャラクターを作成するように。

既に作成して、冒険に使用しているキャラクターがあるのならその人物を使用してもかまわない。ただしその場合は入学金（1年分）として100アルシャ（魔法見習い生として）を所持金から引いておかなければならない。分割払い（無利子）も可能だが、忘れずにきちんと収めること。

### 経験値

冒険の途中において、君はいくらかの経験値を受け取ることがある。この経験値は冒険の最後に清算するのできちんと記録しておくこと。勇気ある判断をした運のいい生徒はレベルアップをすることができるかもしれないぞ。

## 序章

冬休みも終わり、今日からバレル魔法学院は新学期を迎える。

「やれやれ新学期か、また忙しくなるわい」

そうつぶやいたのは、学院用務員をしているロックモックというドワーフだ。

「そうじゃ、久しぶりに植物園でも手入れしておくかの」

学院の西部分の大半をしめる植物園。普段は「森」の魔法実験場兼植物園として使われている。

もともと森のあった部分をそのまま利用していることもあり、迷い込む生徒も多く学院ジャングルとも呼ばれている場所だ。

ロックモックは用務員室の西にある植物園へと足を向けた。

「こりゃ驚いた。あたり一面キノコで埋まっとるわい」

植物園に入ってしばらく歩いたロックモックが見たものは、直径4ヤームほどの空き地が赤いキノコにびっしりと覆われた光景だった。

もちろん、学院で栽培しているものではないだろう。

「これは食べられるのかのお？　食用なら食堂に持っていって、いい小遣い稼ぎになるんじゃが」

ロックモックは言った。その時、背後の草むらから「そいつ」が現われた。

「もちろん食べられるぞ。わしも昔食べたことがある」

「そいつ」はきっぱりそう言った。

「鮮やかなキノコは毒があるとも聞いたことがあるが、大丈夫なのか？」

「そいつ」は首を振った。

「なに、大丈夫じゃ。わしの専門は天文学じゃが、偉大なるわしは植物学にも通じておる。安心せい」

「そいつ」が去っていった後、ロックモックはキノコを集め始めた。

## 噴水広場

講堂で始業式も終わり、大勢の生徒たちが外に出てくる。その中に君もいた。

噴水広場には昨日まで降っていた雪がまだほんの少しだけ積もっていたが、それも生徒たちの足によって踏み荒らされていく。

もう、冬も終わりなんだ。

君はそう思った。

しばらくすると春がおとずれ、そして夏がくる。長い休みが終わる頃には秋が、そしてその味覚を食べ飽きるころには冬がやってくる。そしてまた春が訪れるのだ。

時は流れる。

「こらこら」

君の空想タイムは、となりにいたハーフシャーズの少女に妨害された。

「わかいうちから『ゆうきゅうのかぜ』をふかせちゃいかん、ってじっちゃんがいってたよ」

ぬう。確かに柄にもないことを考えていたようだ。思い直した君は、ごぶり子とふたりで噴水広場を歩き始めた。

ふたり？

そういえばごぶり子とふたりきりで歩くというのも珍しいことだ。

なぜなら彼女は学園にいるほとんどの時間を自称保護者であるプライドとともに過ごしているのだから。ジジイはどこだ？　君はごぶり子に老魔術師の居場所を尋ねた。

「えっとね～、あさはいっしょだったんだけどね～、じっちゃんおくすりさがしにいくっていってたよ」

薬？　植物園に薬草でも捜しにいったんだろうか。

とりあえず、なにか嫌な予感がする。

イベントコラム◆1◆へ

君たちが歩いていると、なにやらぶつぶつ言う声が聞こえてきた。声の主は噴水の縁に腰掛けている赤毛の女性らしい。
君はそれとなく聞き耳を立ててみた。
「……困ったな……まさか……どうしよ」
どうやらこの女性は困っているらしい。こういう場合どうしたらいいのだろう。
ごぶり子に相談してみる。
「あのね～、『こまっているひと』をたすけるのは『あーるぴーじー』のきほんなんだよ。ほうしゅうはまえきんでもらうこと」
うむ、確かに困っている人（特に女性）を助けるのはRPGの基本だ。
きみはその女性に話しかけることにした。
「ん、なんや？ あんたは。ウチは今悩んどるんやから、放っといてえな……ん？ あんた（君の名前）やないか」
なんと、彼女は君の名前を知っている。
君はここぞとばかり彼女に助力を申し出た。
「まさか、学院名物のあんたらが助けてくれるとはな。ウチの名はメアリ。この学院にはいろいろな盗……商品を売りにきとるんや」
いつから学院名物になったんだ？ お菓子じゃあるまいし。
「あたし、ごぶりこ。ねーちゃん『とうぞく』だね」
鋭い。
「ヤボなことは言いっこなしやで。……実は昨日の晩、学院のどっかで商品をなくしてしもたんや」
君はその「商品」の特徴を尋ねた。
「ああ、これくらいの瓶なんやけど……、あれが割れたら大変なことに……」
「そうさのきほんは『あし』だよ」
確かに。悩んでいても始まらない。君とメアリそしてごぶり子の3人は学院内の捜索を始めることにした。

## 代筆屋

少し歩くと、前方に人だかりがしている。
「なに？ あれ」
「ああ、あれは『代筆屋』や。郵便局の屋台みたいなもんやな」
メアリの話によると手紙の代りに「羽根便り」の呪文でメッセージを届けてくれるらしい。時期から考えると、みんな年賀状の返事でも送っているのだろうか。
「まあ、『魔法学院から送った手紙』ちゅう感じはするわな。いい商売やとは思うで」
メアリらしい意見だ。
「ごぶり子もなにかおくる～」
走り出したごぶり子を追って、君たちも人込みをかき分け、前に進んだ。
「うっわ～、シュミ悪ぅ～」
近付いてよく見てみると、真っ赤な屋台に「だいひつや」と看板が付いてある。
確かに趣味が悪い。
「あれ、じっちゃん。なにやってんの？」
よく見てみると屋台の中にはブライドもいるではないか。こんなところでなにをやっているんだろう。
「おお、ごぶり子や。ワシはここでアルバイトをしているのじゃ。もうすぐ終わるから待っててくれんか」
「うん、わかった」
そういえば、このじいさんは「風」の魔法使いだったんだっけ。
あきれてしばらく眺めていると、MPが切れたのかブライドがこちらにやってきた。
「かなり儲けさせてもらったわい」
「ええな～、ウチも魔法使えたらな～」

キャーッ！

その時、広場の東にある食堂から大きな悲鳴が聞こえた、なにかあったらしい。
「なんや？ 今の悲鳴は」
「じっちゃん、『じけん』だよ」
「うむ、ついでになんか食いにいくとするかの」
脳天気なじいさんだ。
君たちは食堂へと向かった。

## 食堂

「食……毒」
「用務員の……が倒れ……」
「原因は……オレ……食べた」
食堂の中はパニックに陥っている。どうやらなにか事件が発生したらしい。
それはそうと、君もなにか料理を注文しよう。空腹は身体に良くない。

↑イベントコラム②へ

## イベントコラム① 冬休み、君は？

君はどのような冬休みを過ごしただろうか？ 修業していたのかもしれないし、ゲームをしていたのかもしれない。寝ていただけかもしれないぞ。
１Dを振って表と照らし合わせよ。貧富の値を足してもかまわないし、鍛練の値を引いてもかまわない。

1以下―厳しい修業をしていた。体力＋１。
2―アルバイトをしていた。＋１Dアルシャ。
3―寝ていた。
4―ゴロゴロしていた。
5―宿題をしていた。えらいぞ。
6以上―死ぬほどゲームをしていた。判断力＋１。




## イベントコラム② 本日のメニュー

さて恒例、本日のメニューだ。
１Dを振って、表と照らし合わせよ。
（なにか食べれば＋20経験点）

1―キノコのソテー（デザート付き）
2―キノコのスパゲッティ
3―キノコシチュー
4―キノコグラタン
5―キノコの丸焼き
6―ザ・キノコ（そのまま）



## すごろくイベント

（推奨年齢10歳以上、1～6人用）

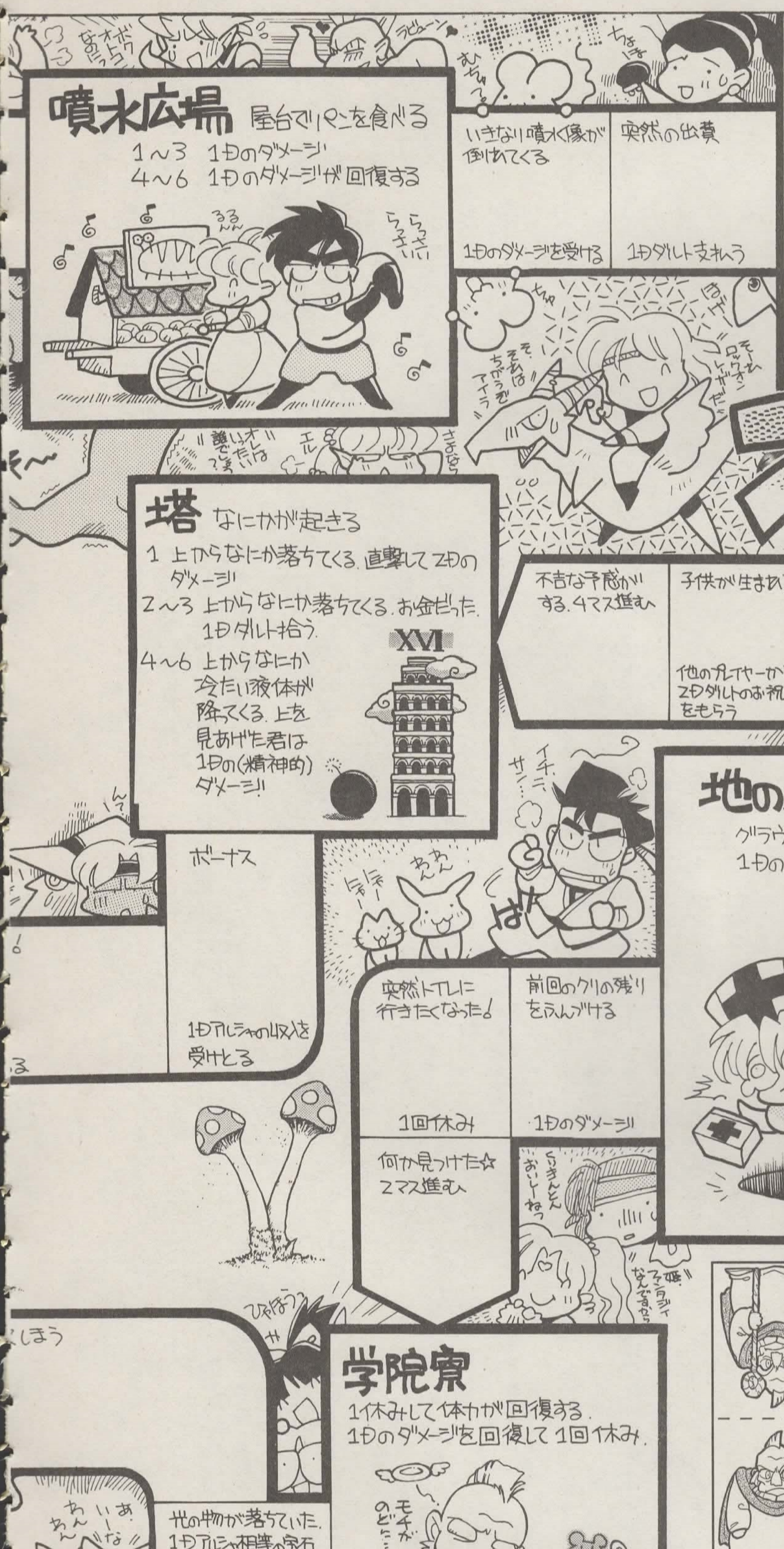
さあ、食堂を出発した君たちは、無事に植物園までたどり着けるだろうか。このすごろくを使って判定しよう。

やり方は簡単。スタート地点の食堂から開始して、１Ｄを振って出た目の数だけキャラクターを移動させる。途中、各マスの指示に従いながら、最終的にゴールの植物園までたどり着けばいいのだ。

ひとりではさびしいと思う人は食堂に入るＮＰＣを「助っ人」として連れて行くことができる。

助っ人は以下の通り。

ディアーネ……戦士。移動のサイの目－２、受けるダメージ－２。
アルシャルク……戦士。移動のサイの目－１、受けるダメージ－１
タムローン……戦士。修正なし。
ボールガード……魔術師。移動のサイの目－１、「落とし穴」を無視できる。
ルフィーア……魔術師。移動のサイの目＋１、受けるダメージ＋１。
ヴィシュナス……魔術師。修正なし。







コマ：実線部分で切り離し、点線部分を山折にして、端をセロテープなどで止めて使用すべし！

すぐに学院長助手リンクが学院救急隊を率いてやってきた。

「みなさん、すみませんが食事を中断してください！……救急隊の方々はすぐに原因を調べてください」

てきぱきと指示を出す。

「なにかあったのかのお」

食べ物を口に含んだまま、もごもごとブライドが尋ねた。

「食中毒です。食事をやめてくださいブライドさん！」

救急隊のひとりがやってきた。

「リンクさん、原因はどうやらキノコのようです」

キノコ？　君は大丈夫だろうか？

「ぬう、どうやら『犬も歩けば毒にあたる』という古いことわざ通りになってしまったようじゃ」

「じっちゃん、これは『どくをくらわばさらまでたべろ』だよ」

どちらも、ちょっと違う気がする。

また、別の救急隊員がやってきた。

「リンク、こいつはゾラリラベニテングタケの症状だ。ゾラリラモウセンゴケがないと1時間もたんぞ」

「なんてことだ……そうだ、確かゾラリラモウセンゴケは植物園のどこかにあったはずだ。君たち、取ってきてはくれませんか」

学院の授業で学んだことがある。ゾラリラモウセンゴケはたしかに特定の毒物に解毒作用があったはずだ。

「できれば急いでお願いします」

遅くなると命にかかわるということか。

君たちは食堂を飛び出した。

**→すごろくイベントへ！**

## 植物園

君は植物園にたどり着いた。

園内には小さな栽培場が点在している。

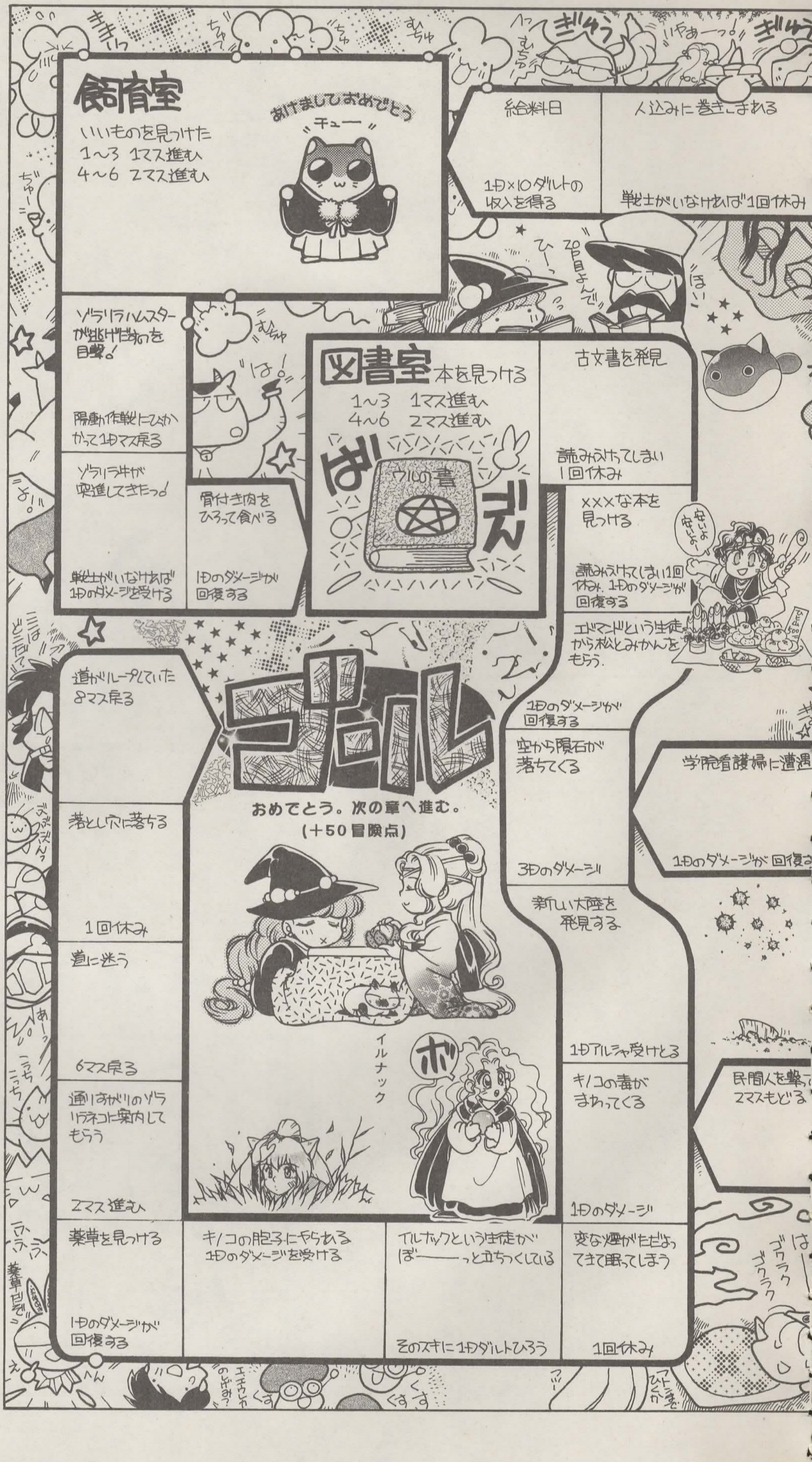
ゾラリラモウセンゴケは比較的ポピュラーな薬草なので、そんなに奥深くない栽培場にあるはずだ。

「うむ、たしかこの辺のはずじゃのお」

君があたりを見回しているとブライドとごぶり子もやってきた。

「くんくん……こっちだよ」

ごぶり子は右手の方角を指差した。シャ



ーズ特有の嗅覚というやつだろうか。
「ストップ！　誰かおるで」
きみたちの正面数ヤーム程の場所がやや開けた場所になっていて、そこに人の気配が感じられる。
「みんな、隠れるんじゃ」
何も悪いことしていないのになぜ隠れるのだろう。と君は思ったが、隠れて損をするわけでもないので、目上の（それもたいそう）方の意見には従うことにした。
どこかで聞いたような男の声が聞こえる。
「おお、ここにたくさん生えているのはゾラリラベニテングタケではないか。これだけあれば、憎っくきガンダウルフの奴を『ギャフン』と言わせることができるぞ」
「ギャフン」とはなんだろう。学院長の好きな叫び声だろうか。
「あいつ、いつものわるいやつだね」
「知っとるんか？」
「おお、きっと食中毒もあやつのせいに違いない」
そうかな？　それにしては今始めて見つけたような口ぶりでもあるが。まあいい。
「名前はなんじゃったかな？　確かも……モン……」
「『もんどーる』だよ、じっちゃん」
「そうそう『もんどーる』……」
「誰だ！……お、お前らは」
どうやらボケ老人のせいで見つかってしまったようだ。これ以上隠れていてもしょうがないので、君も姿を現わす。メアリは隠れたままだ。
「お前らか。またワシの偉大なる計画を妨害しにきおったというワケじゃな」
偉大かどうかはわからないが、この状況はほとんどランダム・エンカウンターだ。ただ単に「運が悪い」だけだろう。
「食べ物に毒物を混入して学院を乱そうとの考え悪逆千万。星の王子様が許してもこのわしらが許さんぞ」
『しょくちゅうどく』は『てあし』がしびれるんだぞ～」
これは事実だ。ちなみに腹もこわす。
「食中毒？　何のことだ？」
「しらばっくれてもむだじゃ、覚悟」

☞イベントコラム❸へ

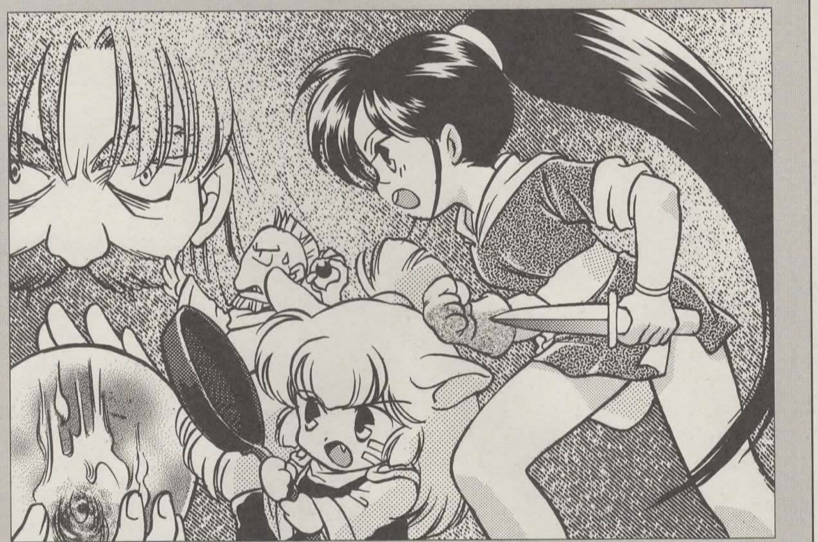
「おのれ、覚えておれよ」
いつものセリフを後に残してモンドールは逃げていった。
「なんやったんや？　あいつは」
メアリが不思議そうに言った。
ありていにいうなら「いつもは悪人なんだけれども事件の本質にはあまり関係ない人」ということにでもなるんだろうか。
「しかし、ここには真っ赤なキノコがびっ

## イベントコラム❸BATTLE!

これも恒例、悪の大魔法使いとの戦闘だ。自分の得意な攻撃方法で攻撃し、表と照らし合わせよ。

仲間として戦士を連れてきていれば、サイコロの目に4を足すことができる。

6以下―メアリが背後からバックスタッブをかける。モンドールは大ダメージを受ける。（＋20経験点）
8以下―偶然、上から落ちてきた巨大な木の実がモンドールに命中。彼はうずくまる。
10以下―痛み分け。2Dのダメージを受ける。（＋10経験点）
12以下―痛み分け。1Dのダメージを受ける。（＋20経験点）
14以下―偶然、地面に掘られていた落とし穴にモンドールが落ちてしまう。
15以上―君たちの強烈な一撃がモンドールに大ダメージを与える。　（＋30経験点）

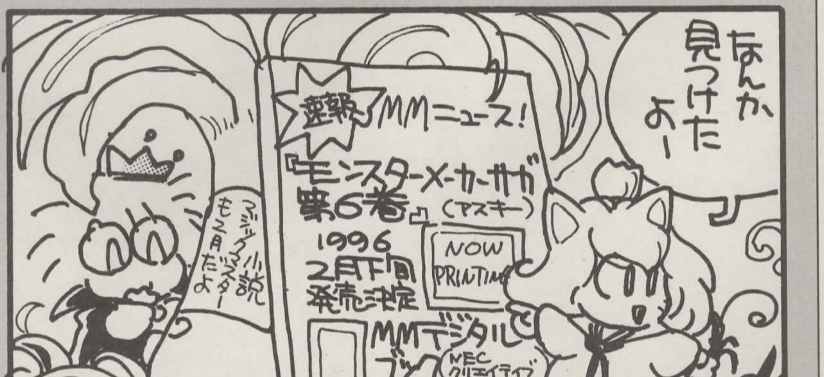


## イベントコラム❹植物園

目的の薬草を発見した後に、君は植物園で役に立つ「なにか」を発見していたかもしれない。偶然ってのはよくあることだからね。

知覚力が9以上ならサイコロの目に1を足してもかまわない。

1―残念。道に迷ってしまった。なにも発見できない。（＋5経験点）
2―なにも発見できなかった。
3―傷を直す薬草を発見する。1Dのダメージが回復。（＋5経験点）
4―モンスターと遭遇。撃退するが1Dのダメージを受ける。（＋15経験点）
5―1Dダルト入ったサイフを拾う。（＋10経験点）
6―以上隠された財宝を発見する。1Dアルシャ相当の装飾品だ。（＋25経験点）



# 魔法学院通信

**最近、イラスト方面が元気がないぞ。みんな、がんばって送っておくれ。それでは優秀作品を紹介しよう。**




## キャラクター

応募する際には、自分のキャラクターは次号何をするか（いつ、どこで、なにを）をキャラシートにでも記入して欲しい。

学院内であちらこちら動き回るごぶり子たちと「時間」と「場所」が一致した場合は本文内に登場するかもしれないぞ。

例によって、本文に登場する２人に次回どこへ行くのかを予想してもらった。

ブライド：次号の発売は４月。３年目に突入ということで、そろそろ学園の外にも足をのばすことがあるやも知れんな。
ごぶり子：ごぶりこ「えんそく」に行きたいなあ。おいわいに「ぞらりらのまち」にいくかもしれないよ。

（例：－キャラシートに追加して－）
★午前中は学院の近くにある丘にハイキング。昼間はゾラリア市街で食事をとる。午後は学院の噴水広場でうろうろしている。

## [今回の採用キャラクター]

採用されたキャラクターは九月姫先生がキャラクター肖像イラストを書き下ろしてくれるぞ。

●カーナ・オフ・スィーン（不明）
地の魔法実験場で通行人にケンカを売る。
（静岡県の千田亮くん）

●エドマンド・パラス・シーズ（不明）
植物園で飾り物用に松やみかんを採集している。
（東京都のAMOLさん）

●イルナック（蠍組：男）
一日中、植物園で森の精霊ドライアードに魅了されている。
（神奈川県のRAIELさん）

## [今回の採用施設]

●代筆屋　（東京都の情念女アモーレさん）

きちんと鳥の種類によって代金まで設定してあるところがいい。（あずた）

魔法学院で勉強しているくせに「代筆」ってのも情けないですよね。（鈴木）

## 募集要項

バレル魔法学院では生徒（キャラクター）を募集しています。我こそはと思われた方は入学してみてはどうでしょうか。キャラクターシートにあなたのキャラクターはどんな人物なのか詳しいプロフィールを書いて送ってください。

また、魔法学院通信ではイラストやお便りも随時募集しています。

本学院には建設中の部分がまだたくさんありますので「こんな施設がほしい」という希望があればどしどし送ってください。

送る際にはできるだけペンやボールペンなど消えない筆記具で書いてください。

### 送り先は

〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
富士見書房RPGドラゴン編集部
「バレル魔法学院日誌」係

しり生えとるのお」

そう言いつつブライドはキノコを一本取り、口に運ぼうとする。

「食べたらアカンで！」

「じっちゃん！」

メアリとごぶり子が同時に制止する。

見つけたものをすぐ口に運ぶ。貴様は子供か。

「あ、なんかあるよ」

ごぶり子が２ヤームほど前方を指し示した。ちょうどキノコが円形に生えている中央部分に当たるところだ。

「なんじゃこりゃ」

そこには割れたガラス瓶が落ちていた。

## 学院救護室

「幸い、解毒剤が早いうちに投与できたので、みなさん無事ですみました。ありがとうございます」

救護員のひとりが君たちに礼を言った。

瓶を見つけた後、キノコ繁殖地点からさほど離れていない所で、ゾラリラモウセンゴケが栽培されている場所を発見できたのだ。そしてその後……

## イベントコラム④へ

→イベントコラム④へ

「君たちには本当に感謝している」

リンクが言った。

「いやいや、どんな難事件もわれわれに任せてくれれば安心じゃよ」

いいのだろうか？　そんなこと言って。

「しかし、ロックモックほどの者がキノコの種類を間違えるとは。驚きました」

「『こうぼうもふでのあやまり』だね、じっちゃん」

「それを言うなら『猿もおだてりゃ木に登る』じゃろうが」

どちらも違う。

## エピローグ

「あのくすりが『げんいん』だったんだね」

「まさか、あんなことになるとはなあ」

メアリが盗……もとい、もってきた実験薬は、もともとは薬草用の成長促進剤だったらしい。

たまたま落としたところに生えていたキノコが異常増殖してしまったというわけだ。

「まあ、あんたらのおかげで助かったわ。ありがと」

「しかし、ロックモックの奴も今回は災難じゃったの」

聞いた話によると、彼は学院長に呼び出されて大目玉をくらったそうだ。

「しかし、なにか変なこと言うとったで。『あいつ』にだまされた、とか」

「『あいつ』ってだれ？　じっちゃん」

「よくはわからんが、世の中には悪い連中がたくさんいるからのお。ごぶり子も気を付けるんじゃぞ」

「うん」

さて、「あいつ」とは誰のことだったんだろう。

つづく

## レベルアップ！

本日の冒険において君が獲得した経験点を下の表と照し合わせよ。

**●経験点●**

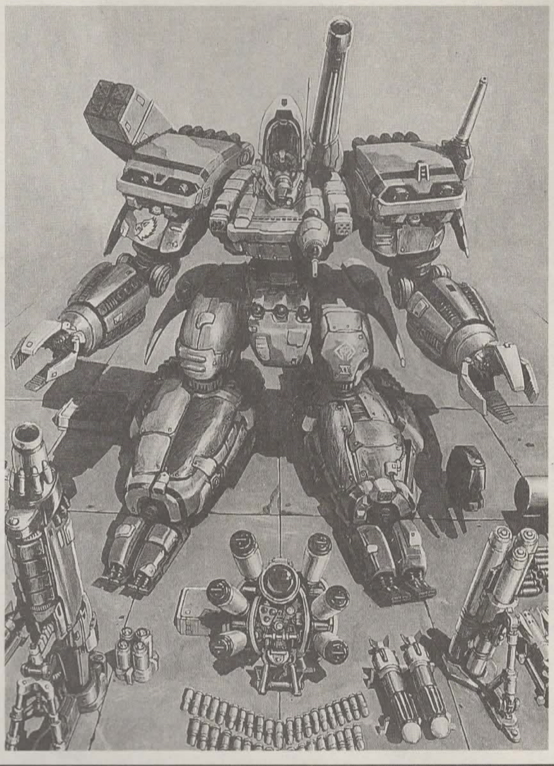
| | |
|---|---|
| 0～100 | レベルアップなし。 |
| 101～130 | レベルアップ。成長チェックを１回行なうこと。 |
| 131以上 | レベルアップ！ 成長チェックを２回行なうこと。 |

# 白熱のメカニック・ファイト！
# 立て！ 鋼鉄の騎士たちよ！

## バトルテック
### 〔メック戦闘ルール〕

ジョーダン・K・ワイズマン著
清松みゆき/グループSNE訳
定価3800円（税込）

31世紀――銀河は五つの軍事国家が覇権を争う巨大な戦場となっていた！君は巨大ロボット兵器〝バトルメック〟を操る〝メック戦士〟として、戦闘に参加し過酷な戦場で生き延び勝利をつかむのだ！――『バトルテック』は、巨大ロボット同士の臨場感あふれる戦闘を、洗練されたシステムにより誰でも容易に再現できるＳＦ戦闘ゲームです。



### バトルテックシナリオ

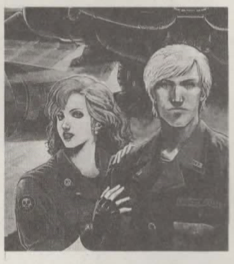
#### ブラックウィドウ
（バトルテックシナリオ集①）



伝説の女メック戦士、ナターシャ・ケレンスキーの戦いをゲーム盤上で再現するバトルテックシナリオ第1集。

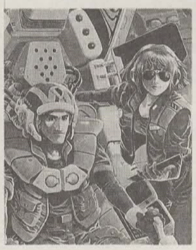
ジョーダン・K・ワイズマン編
安田均/グループSNE訳
定価1800円（税込）

#### グレイデス軍団
（バトルテックシナリオ集②）



復讐に燃える灰色の死神、グレイ・デス・カーライル！ その熱き戦いを再現する『バトルテック』シナリオ集

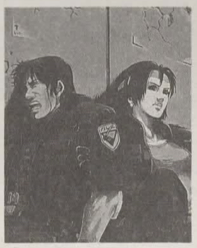
ウィリアム・H・キースJr編
安田均/グループSNE訳
定価2100円（税込）



## メックウォリアーRPG
（バトルテックRPGシステム）

L・ロス・バブコックⅢ世　編　　清松みゆき/グループSNE訳
定価3800円（税込）

バトルテックにＲＰＧルールが登場！「人間」によるさまざまなドラマを〝メックウォリアー〟のルールで遊び、クライマックスとなるバトルメック戦闘を〝バトルテック〟で遊ぶ！　さあ、いよいよ31世紀の未来世界を舞台にあなたのキャラクターが走り、戦い、冒険し始める!!



## シティテック
（バトルテック市街戦ルール）

L・ロス・バブコックⅢ世　編　　清松みゆき/グループSNE訳
定価3800円（税込）

『シティテック』には、道路や空港などの舗装された地形から、ビル・要塞など建造物に関する〝市街戦〟をおこなうためのルールが入っています。また、戦場のもう一方の主役である、戦闘車両や歩兵部隊といったメック以外の兵器も導入されており、より高度な戦術を楽しめるサプリメントです。



## 戦乱のタマラー協定領
（メックウォリアーRPGシナリオ集①）

清松みゆき/グループSNE著
定価2800円（税込）

〝バトルテック〟のＲＰＧルール、〝メックウォリアー〟用にデザインされたシナリオが４本と、データ及びワールドガイドがはいっている、資料にも最適のシナリオ集！

### 注意

『ブラックウィドウ』、『グレイ・デス軍団』、『メックウォリアーRPG』、『戦乱のタマラー協定領』、『シティテック』は〝バトルテック［メック戦闘ルール］〟のシナリオ集や追加ルール集ですので、プレイをするには別途〝バトルテック［メック戦闘ルール］〟が必要です。

### ゲームもいいけど、〝雰囲気を楽しみたい〟という方にはこちら!!

ファンタジア文庫



バトルテック・ノベル
**出撃！独立愚連隊**
黒田和人
定価470円（税込）

ファンタジア文庫
バトルテック・ノベル
**戦士たちの邂逅**
大鳥博士/村川忍
定価500円（税込）

ドラゴンノベルズ
**バトルテック**
ウイリアム・H・キースJr.著
安田均/安藤真智子 訳
①〜⑥巻定価520円（税込）
④巻定価560円（税込）

ドラゴンブック



メックウォリアーRPGリプレイ
**魔弾の射手**
黒田和人/グループSNE
定価640円（税込）

ドラゴンブック
**バトルテック・リプレイ**
大鳥博士/グループSNE
①巻　定価520円（税込）
②巻　定価600円（税込）

ドラゴンブック
**バトルテックがよくわかる本**
清松みゆき/グループSNE
定価560円（税込）

富士見書房

●書店にない場合は、店頭にてご注文ください。

# ドラゴンコミックス

まだ見てない人は
本屋さんへGO!!



第二巻　定価900円（税込）好評発売中!!

《ドラゴンコミックス既刊》




## でたとこプリンセス

### 奥田ひとし

第一巻

A5判 定価900円（税込）

魔法の国ソーサランドで、おてんばお姫様ラピスが繰り広げるギャグあり愛!?　のドタバタ大騒動！コミックドラゴン誌上で「天地無用！　魎皇鬼」を大好評連載中の奥田ひとしが描く、コミカルファンタジー!!

●書店にない場合は、店頭にてご注文ください。

ビジュアルストーリーマガジン

# DRAGON MAGAZINE

**2月号**

**定価650円(税込)**

**月刊ドラゴンマガジン好評発売中!!**



◎'96年も快進撃! 劇場・TVと大あばれしちゃうぞ

## スレイヤーズSP.

神坂一　イラスト あらいずみるい

◎激突! 借金取りvs地上げ屋vs人間のクズ!

## 魔術士オーフェンはぐれ旅

秋田禎信　イラスト 草河遊也

◎OVA・TRPGも始動! 新感覚シューティングノベル

## それゆけ! 宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ

庄司卓　イラスト 赤石沢貴士

◎今月も突っ走るぜ! 迫力の好評連載陣!!

ノベル
[セイバーマリオネットJ]
あかほりさとる&ことぶきつかさ
[天地無用! 魎皇鬼]長谷川菜穂子&大和田直之
[マリオン&Co.]新城十馬&村田蓮爾
[風の大陸]竹河聖&いのまたむつみ

RPG
[MAGIUSふぁいと]東荒海
[ソード・ワールドRPGアドベンチャー]
山本弘&田中久仁彦
[ソード・ワールドRPGリプレイ]
清松みゆき&ぴぃたぁそると

コミック
[マトゥルスの血族]沢田一
[ビーストマスター]ゆうくりっど
[でたとこプリンセス]奥田ひとし

## V(ビジュアル)&ストーリーの無敵タッグ!



'96年
## 天地無用! 大予言

四月に映画公開も決まって、絶好調の「天地無用!」!! ドラゴンマガジンが大胆かつ詳細に占う人気作の明日!! 今年もやります!



富士見書房
〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
電話(03)3238-8531 振替00170-86044
●書店にない場合は、店頭にてご注文ください。

CLOSE UP! 第3回 ゲーマーズインフォメーション

# TRPG、ハリウッドに行く!?

## 今回のテーマ:映画とTRPG

# GAMERS INFORMATION

ハリウッドの映画会社ユニバーサル・スタジオと、ウエストエンド・ゲームズ社が、ウエストエンドのTRPG「パラノイア」をTVシリーズ、もしくは映画として映像化する、との発表を行った。――このニュースがインターネットを通じて世界中に知らされたのは'95年11月のことだった。

ウエストエンド社といえば、これまでも「スターウォーズ」や「ゴースト・バスターズ」、「インディ・ジョーンズ」など映画作品のTRPGを積極的にリリースしているメーカーだ。だから、ユニバーサルとのパートナーシップも、それ程不自然な話ではないだろう。

それに、TRPGがTVシリーズや映画になるという話も、実は「パラノイア」が初めてというわけではなく、例えば、本誌読者ならお馴染みの「バトルテック」はすでにCGを駆使したTVアニメーションとなって、全米でオンエアされているし、ホワイトウルフ社の看板RPG「ヴァンパイア」が20世紀FOX社によって、TVシリーズとして製作されるという話も、ずいぶん前から話題になっている。今回のユニバーサルによる「パラノイア」映像化も「ヴァンパイア」をにらんでのもの、という考え方ができないこともない。

それにしても「パラノイア」とは……。いや、別に「パラノイア」が優れた作品ではないというつもりは全くない。非常によくできた名作RPGであることは間違いない。とはいえ、決して「今いちばん人気のあるRPG」ではないのも確かだ。ウエストエンド一押しの新作、というわけでもない。初登場以来10年も経っているシリーズなのだ!

だから、この「パラノイア映像化」の話を聞いた時には、正直いって驚いたし、またこの作品に目を付けたユニバーサルの慧眼に感心もした。

ここらで、問題の「パラノイア」とは、どんなRPGなのか、説明しておくべきだろう。

――未来世界、そこはコンピュータが君臨する理想の社会だ。人間はクローン技術により製造される。そして、すべての環境がコントロールされた地下都市「アルファ・コンプレックス」で、コンピュータの厳格な管理のもと、生活しているのだ。――もうお気付きだろう。「アルファ・コンプレックス」とはがちがちの管理社会、「アンチ・ユートピア」にほかならない。おまけに「アルファ・コンプレックス」を支配するコンピュータは「パラノイア(偏執症)」にとりつかれており、その結果、「アルファ・コンプレックス」が、常にミュータントや秘密結社、そして最悪の敵「共産主義者(!)」といった反逆者達に狙われていると思い込んでいる。

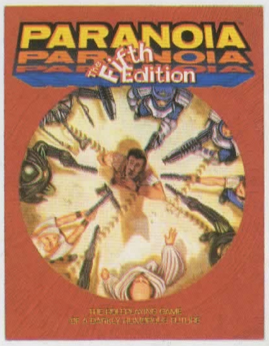
プレイヤー・キャラクターの役目は、コンピュータの指令に従い、そうした反逆者を取り締まることだ。ところが困ったことに、実はプレイヤー・キャラクター自身もまた、なんらかの秘密結社に属し、密かにミュータント能力を持つ「反逆者」にほかならない。もし、それがばれたりしたら……反逆者の処分は即座の「消去」だ。へたをすれば、いや確実にパーティのメンバーに後ろから撃たれることになる。

プレイヤーは、自分の正体を隠しつつ、コンピュータの指令に従い(任務の失敗さえ、

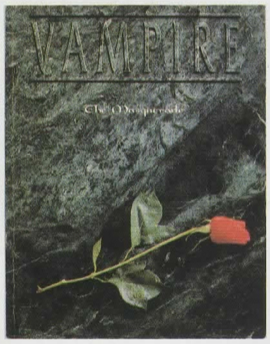


イラスト/針玉ヒロキ

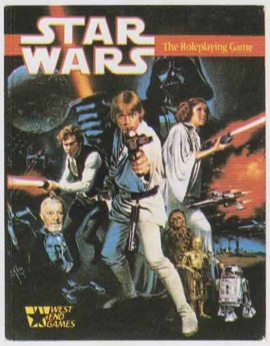
時には反逆とみなされる）、同時に秘密結社から与えられた命令を実行しなければならない。
　こういう設定だから、とにかくプレイヤー・キャラクターは、次々と死んでしまう。普通のRPGなら、ゲームが破綻してしまうところだが、そこはちゃんと考えてあって、プレイヤー・キャラには、始めから全く同じ能力を持つクローンが6人用意されているのである。ひとり死んだら、次のクローンが現れて任務を続け、という具合に、プレイの途中でキャラクターが死んでしまっても、全く問題はない（クローンの命は安いのだ！）。
　とにかく設定から実際のプレイ、ルールにいたるまで、ブラック・ユーモアのかたまりみたいなRPGが「パラノイア」だ。アクの強さでは、このゲームの右にでるRPGは、そうそうない。そして、非常に映像化に向いた作品であることも確かだ。
　なんにせよ、今回の映像化発表の背景には、かねてより言われている映像ソフトの慢性的な不足も無関係ではないだろう。ケーブル・テレビやマルチメディアの普及により、映像ソフトはこれまで以上に大きな需要を獲得しつつあり、その結果、小説ばかりでなく、コミックやコンピュータゲームなどといったジャンルの作品が、続々と映像化されている。そして、テーブルトークRPGもまた、その一角を担おうとしている、というわけだ。
　もちろん、ジャンル自体に魅力がないなら相手にすらされはしない。そう考えると、テーブルトークRPGも、確実に社会に認知されつつあると言えるだろう。
　映画やTVといった映像メディアとRPGの関わりは、「RPGから映像メディアへ」という関係だけでなく、その逆「映像メディアからRPGへ」という関係もある。むしろ、こちらのほうが圧倒的に多いのが事実だ。
　例えば、前にも述べたように、ウエストエンド・ゲームズは「原作モノ」RPGにも精力的に取り組んでいるメーカーだ。この方面でも、ウエストエンドの作品は評価が高い。
　例えば「スターウォーズRPG」などは、原作の雰囲気を忠実にゲーム化しているだけに留まらず、映画では描かれなかった設定や、世界背景まで構築し、「スターウォーズ」の世界に一層の深みを与えている（実際、RPGで誕生した設定は小説などにも影響を与えている）。
　同様に、積極的に多メディア展開を推進しているFASA社にしても、「バトルテック」や「シャドウラン」の影に隠れてはいるが、ウエストエンドの場合と同様、「原作モノ」の秀作「スタートレックRPG」の存在を抜きに語れない。現在、ラインナップの多くが絶版状態であるにもかかわらず、いまだに人気の高い作品だ。
　どちらの場合も、映画や小説にはないRPGの持つ「インタラクティブ性」という強みを知ってこその成功でもある。各メディアに、それぞれの長所短所があるのは当然だ。しかし、だから表現手段としては映画もRPGも対等だという自信を持ってもいいのではないだろうか。
　かつて、映画は「娯楽の王様」と呼ばれていた。いまでもそうだろう。ならば、RPGはさしずめ「冒険者」ではないだろうか。
　しょせん「全知全能の王」などいはしない。冒険者にしかできないことも、この世には限りなく存在するのだ。



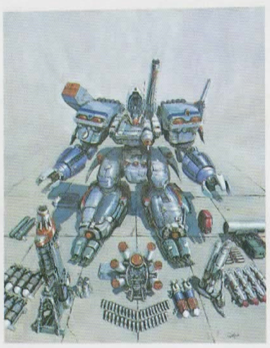
⬅スラップスティック・ブラックユーモアRPGの名作「パラノイア」（未訳）。コンピュータが管理する未来世界。反逆者からアルファコンプレックスを守るため、トラブルシューターは今日もいく！ 警戒しろ。敵は常にキミの後ろに隠れている…… 決してレーザーガンを手放すな。信じられるのは自分だけだ！ わずかな油断がキミに死をもたらすことに……まぁいいか。どうせクローンはあと5人もいるんだから



➡ホワイトウルフ社のホラーRPG「ヴァンパイア」（未訳）。プレイヤーが扮するのは、人間社会の暗黒に潜み、歴史を影から操る不死者たち、ヴァンパイアだ。重厚な世界設定、豊かな物語性は、くちうるさいゲームファンをもうならせた。共通の基本システムを使用した姉妹ゲーム「ワーウルフ」「レイス」「メイジ」なども多数リリースされている。いまや、ホワイトウルフ社のフラッグ・シップともいえるゲームだ

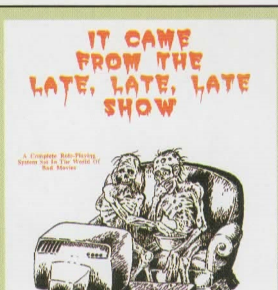


⬅「スターウォーズ」といえば知らない人間はいないってくらい有名なSF映画。そのTRPGが、こちらの「スターウォーズRPG」だ。映画の雰囲気を巧みに生かしつつ、プレイアビリティにもすぐれた好ゲームだ。そういえば、去年は「スターウォーズ15周年」だったとかで、やけに盛り上がっていたな、なんて思い出したりする。はやりのTCGなんかも、近く登場する模様だ


➡おなじみ「バトルテック」もアメリカでは、CGアニメーションがTVオンエアされ、人気を博している（TVシリーズに準じたサプリメントもFASAからリリースされている）。ほかに「バトルテックセンター」のプロモーション用に製作された実写ムービー（メックのシーンはゲーム画面を使用している）もあり、「バトルテックセンター」内でオンエアされていたりもする。有名俳優を起用した気合の入ったフィルムで、一見の価値はあるぞ

## GARBAGE COLLECTION

「映画とTRPGの関係を考える」とくれば、絶対にはずせないのが（本当か？）、この怪作「イット・ケイム・フロム・レイト・レイト・レイトショー（長い）」だ。
　どういうRPGか、一言で言ってしまうなら「B級（またはC級以下）ホラー映画を撮影しよう！ RPG」ってところだろうか。
　プレイヤー・キャラクターは全員ホラー映画の俳優だ。それぞれキャラクターはゲームマスター（映画監督というわけだな）から、配役をもらい、その演技をRPGするという、まわりくどいというか、よくわからんというか、変なゲームではある。
　もっとも、プレイ自体は普通のRPGとそれ程変わらない。ただし、俳優であるキャラクターは、ストーリーの途中で死んじゃったり、スタントに失敗したり（スタントマンを使うと言うルールもあるが）というような、不本意なシーンは「撮りなおし」を宣言できる。ま、それも主演クラスの俳優にだけ許される特権だったりするんだが……。
　実はそれなりに人気があって、現在パート3まで刊行されている。
　エド・ウッド監督の映画を見た後にプレイすれば、盛り上がる事間違いなし！……いや、ゲームを始める前にどっと疲れそうだから、やめといたほうがいいか（笑）。



➡「イット・ケイム・フロム・レイト・レイト・レイトショー」だ。とーぜん未訳

# 燃える男のTRPG CRY-MAX熱血専用！

熱いRPGがしたい！　リプレイのようにドラマチックなストーリー、燃えるようなセリフの応酬、単なるサイコロの振り合いにとどまらない、まさに研ぎ澄まされた技のぶつかり合いと呼ぶにふさわしい戦闘――でも、そんなプレイなんて、なかなかできるもんじゃないよなぁ。プロのゲームデザイナーじゃあないんだからさぁ……

おっと、あきらめてしまうのは少々早いぞ。そのすべてが可能なRPGがあるんだから。そう、この「CRY-MAX熱血専用！」がそれ。熱いRPGを愛するきみたちのためのTRPG、その名の通り「熱血プレイ」のためにデザインされたニューシステムなんだ。

「熱血プレイ」に要求される「ノリ」とか「おやくそく」といったものも、この「熱血専用！」では、ルールが強力にサポートしてくれる。だから初心者プレイヤーでのセッションだって、ガンガン盛り上げちゃえるわけ。

例えば「フェロー」というキャラクタークラス――ドラマを盛り上げるのにかかせない魅力的な脇役キャラの存在がある。それも「男勝りの女剣士」とか「亡国の騎士」というように、いかにも熱血ドラマにかかせないキャラクターばかり。キミが好きなあのキャラクターを、そのまま演じちゃえるってわけだ。

なんて、とやかくいうより、ぜひとも実際にプレイしてみてほしい。合言葉はとうぜん「努力、友情、勝利」これしかない!?

デザインはORGの福田玄。ホビージャパン社より1月刊行の予定だ。刮目して待つべし！



⬆ORGの精鋭、福田玄が、自信を持っておくる熱きゲーマーのためのRPG、それが「CRY-MAX熱血専用！」なのだ

# またまた新作開始、ホビーデータのメイルゲーム

ホビーデータから、新ネットワークRPGのお知らせ。このたび、めでたく終了した「エルハーダの秘宝」に代わり、新たに5月から「アラベスク」シリーズの新作「七界の剣」が開始される。

大異変により、誰も知らない世界へと変貌してしまったフォルトゥーナ。町は海に沈み、砂漠は緑の森に変貌し、大地には、突如天から降った「大山脈」がそびえたつ。しかし、人の好奇心は、そんな異変などものともしなかった。そう、今こそ冒険者たちの出番なのだ。

世界のあちこちに眠る秘宝を求めて、冒険者たちは世界を駆け巡る。もちろん、そこには様々な危険が待っている。世界の異変によって、太古の封印から目覚めた魔物たち、邪悪な魔術師や暗黒騎士、そして、この異変の鍵を握る「神々」たち……これら数々の危機を乗り越えた者こそ、異変の真相を知りうる者なのだ。

なにしろ「メイルゲームの決定版」をうたう作品だけあって、そのスケールはすごい。プレイヤーキャラクターとして、100種類を越える職業が用意され、それらのキャラクターがゲームの進行によって、様々に成長するのだ。

ゲームマスター数100名、想定参加者1万人！　間違いなく、メールゲーム史上、いまだかつてない大イベントだ。

現在、参加受付中。まずはホビーデータまで参加案内パンフレットを請求してほしい。

連絡はホビーデータ　〒220横浜市西区平沼1・33・21モンテベルデ第5横浜102有限会社ホビー・データ「七界の剣」パンフレット請求係。または、電話045―323―5320まで。



⬆ちょっとかっこよさげな女戦士？　ゲーム中彼女と出会えるかどうかはキミのプレイ次第!?

# 冒険企画局発、春の2大イベント

女性オンリーのコンベンション開催やパソコン通信を用いたTRPGルールのシェアウェア販売など、ユニークな活動を展開している冒険企画局から、新イベントのお知らせ。来る2月11日、「RPG新年会」と題したイベントが開催されることになった。

新年会、という名の通り、冒険企画局のメンバーと一緒に、飲んで騒いで宴会しよう！　というわけ。もちろん、ゲーム関連イベントもたっぷり用意されてるんで、期待してね。なお、アルコール類が出るので、参加資格は20歳以上となっている（未成年のみんな、ごめんなさい！）。

また、3月3日には恒例の「レディース・コンベンション」も開催される。こちらもあっとおどろく新企画を準備中とか。興味津々って感じだね。

ともに、場所、会費など、詳しいことは冒険企画局（電話03―3978―8228）まで問い合わせを。



⬆イベント開催に向け、綿密なディスカッションを戦わせる冒険企画局のメンバーたち（笑）

# コスモエンジニアリングの新作！

コスモエンジニアリングの近未来SF―RPG「サイコマスターズ2065」のサプリメントが本作品『ボトム・ライン』だ。

舞台はスタートセットから1年後の2066年、アメリカ帝国東部離村オールバニでは「ボトム・ライン」といわれる模擬戦闘賭博が行われていた。マスタースレイブ（パワード・スーツ）をはじめとしたあらゆる陸上兵器がスタジアムで戦闘を繰り広げる。さあ、キミは生き残ることができるか？

シカゴ、オールバニなどの離村を舞台としたシナリオとキャンペーンソース、戦闘賭博「ボトム・ライン」のルールと、マスタースレイブのデータなど、盛り沢山に収録したおすすめサプリメントだ。熱き戦いの世界がキミを待ってるぞ！



⬆「サイコマスター2065」初のサプリメント登場。闘技場を舞台に熾烈な戦いが展開する！

# DATA BOX

**アスキー**

**1月**
粋なゲーマー養成講座
おこんないでね／

**角川書店**

**1月**
ロードス島戦記カードゲームコレクション
ガープス・ルナル・アドベンチャー 月を追う者たち
ガープス・リング★ドリーム・リプレイ 少女たちのテンカウント

**3月**
ガープス・コクーン
武神降臨

**コスモエンジニアリング**

**1月**
ボトム・ライン

**新紀元社**

**1月**
ディープ・マジック

**富士見書房**

**1月**
MAGIUSそれゆけ／宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコRPG ゲットレディ、GO／

**2月**
シャドウラン・シナリオ集 裏切りの構図（仮）

**3月**
モンスター・コレクション改訂版（上）
MAGIUS新世紀エヴァンゲリオンRPG ──決戦／第３新東京市──
ソード・ワールドRPG完全版

**ホビージャパン**

**1月**
CRY-MAX 熱血専用／
弘司画集「予感」

**メディアワークス**

**2月**
ある日、どこかのダンジョンで（下）

## 幻のRPG小説ばばんと登場！

知る人ぞ知るゲーム小説、「ある日、どこかのダンジョンで」がついに邦訳！「CLOSE UP」で紹介した「パラノイア」や「スター・ウォーズ」のオリジナル・デザイナー、グレッグ・コスティキアンによるファンタジーRPGパロディー小説が、本書。もともとギャグ物のゲームを作らせれば右にでる者はいないコスティキアンのこと、本作品もRPG、特に「D&D」をプレイしたことのある人なら大ウケすること間違いなし。上巻は12月、下巻は2月にメディアワークスより刊行されるぞ。



⬆「モンティパイソン」や「サタデーナイト・ライブ」なんかが好きな人には超お薦め、みたいな〜★

## 不粋なヤツは読むんじゃねえ

粋なゲーマーへの道は遠い。ああ、オレも人から称え賞されるような粋なゲーマー（そんなヤツいねえよ）になりたいぃ！

そんな悩める若きゲームファン諸君。どうもお待たせしました。朱鷺田祐介は君たちの味方です！

月刊ログアウトの連載当時から、RPGファンの間に旋風を巻き起こした「粋なゲーマー養成講座」がついに単行本化、よりパワーアップして我々の前に帰ってくる！

イラストはもちろん、連載時から飛ばしまくっていた金澤「ぴよぷー」尚子。きつ〜いネタの数々が、またもあなたの脳天を直撃するのだ。

「粋なゲーマー養成講座」は、アスキーより、1月刊行予定だ。




⬆粋なゲーマーの道は、長くて辛いのだ／

# GAMERS INFORMATION

## お待ちかね「ルナル」新刊

３つの月を天に抱く幻想の世界ルナル。冒険の旅は、今ふたたび幕を開けようとしている。

「ガープス」の看板ともいえる人気作品、「ルナル・サーガ」のシナリオ＆サプリメント集「ガープス・ルナル・アドベンチャー」の第2弾が、1月1日、発売された。

廃墟と化したドワーフの村をめぐる冒険を扱った、友野詳によるシナリオ「笛のごとく、そは響く」をはじめとする3編のシナリオと、銀の月、彷徨いの月、緑の月の異種族データなどを収録している。

さまざまな異種族が共存する幻想的な舞台と、ヒロイックな冒険。ルナルならではの密度の高い物語を求めるあなたに、ぜひ。




⬆３つの月を頂く世界で、新たな冒険が始まる

## 「琴ちゃわん」CDになる！

「月刊コミックドラゴン」の人気コーナー「琴ちゃわんのいつも一緒懸命★」がCDになった！

キャストは原作者の三石琴乃をはじめ、林原めぐみ、三本眞一郎、大谷育江ほか豪華声優陣がせいぞろい。オリジナル・ドラマをメインに、歌あり、笑いあり、涙ありのお得な構成。4コママンガの中に登場した歌の数々（「菖蒲で勝負、れっつ・ごー」とかね）もちゃんと収録してます。

三石琴乃アルバム・スタッフと「ハミングバード」音楽スタッフが総力を結集して作り上げたスペシャル＆ゴージャスな、メモリアル・アルバム！ ぜひ聞いてみてね♥



⬆はっきりしいって、テンション高いっすね。ミナサン買ってほしいっす★

# 特報!!

## 最強メック始動
## その名は……
## 「マッドキャット」!



## スーパーファミコン・ソフト

# バトルテック3050

# 焼きつくせ！




⬅⬆武装選択画面で装備火器を選択したら、ミッション開始だ。装備可能な武器は全部で9種類。ブリーフィングを読んで、ミッションの内容にあった武器を選択しよう。うるさい敵は「インフェルノ・ミサイル」で焼きつくせ！




ジェネシス（海外版メガドライブ）用ソフトとして発売され、全米のメック戦士たちを狂喜させた「バトルテック3050」が、スーパーファミコンに移植され、ついに日本に上陸！ ヤワな日本のゲーマーに宣戦布告を叩きつける。

主役は、高機動、重装備の新型バトル・メック「マッドキャット」だ。プレイヤーはドロップ・シップで単身敵地に乗り込み、敵の重要施設を殲滅しなければならない。

もちろん、歩兵部隊、装甲車輌、気圏戦闘機、そしてバトルメックと、無数の敵がキミのマッドキャットをスクラップにすべく、待ち構えている。

9種類の装備兵器のうちから作戦に適したものを選び、3基の武器ラックに装備しろ。武器の選択によって、任務は容易にも、困難にもなるだろう。いや、困難にも、より困難にもなりうるというべきか。選びぬかれたメック戦士である君に与えられる任務が容易なわけなどないのだから。

キミに与えられる極秘任務は5つ。いずれも、一筋縄じゃいかないハードなミッションばかり。

自信がない奴はいますぐ尻尾をまいて逃げ出すことだ。真に選ばれたメック戦士のみが、この過酷な戦いを生きぬき、勝利を手にすることができるのだから。

96年春、いよいよ戦いの幕が上がる。日本中の精鋭メック戦士たちよ、我々はきみたちの参戦を心より歓迎する。さあ、共に戦おうではないか！

# 踏みつぶせ!!







⬆➡緑の惑星や、灼熱の世界、氷の惑星など、戦いの舞台もミッションによってさまざまだ。レーダーで敵部隊や重要拠点の位置を把握し、戦略を立ててミッションに挑まなければ生還は難しいぞ

# 破壊しつくせ!!!



## 96年春・発売

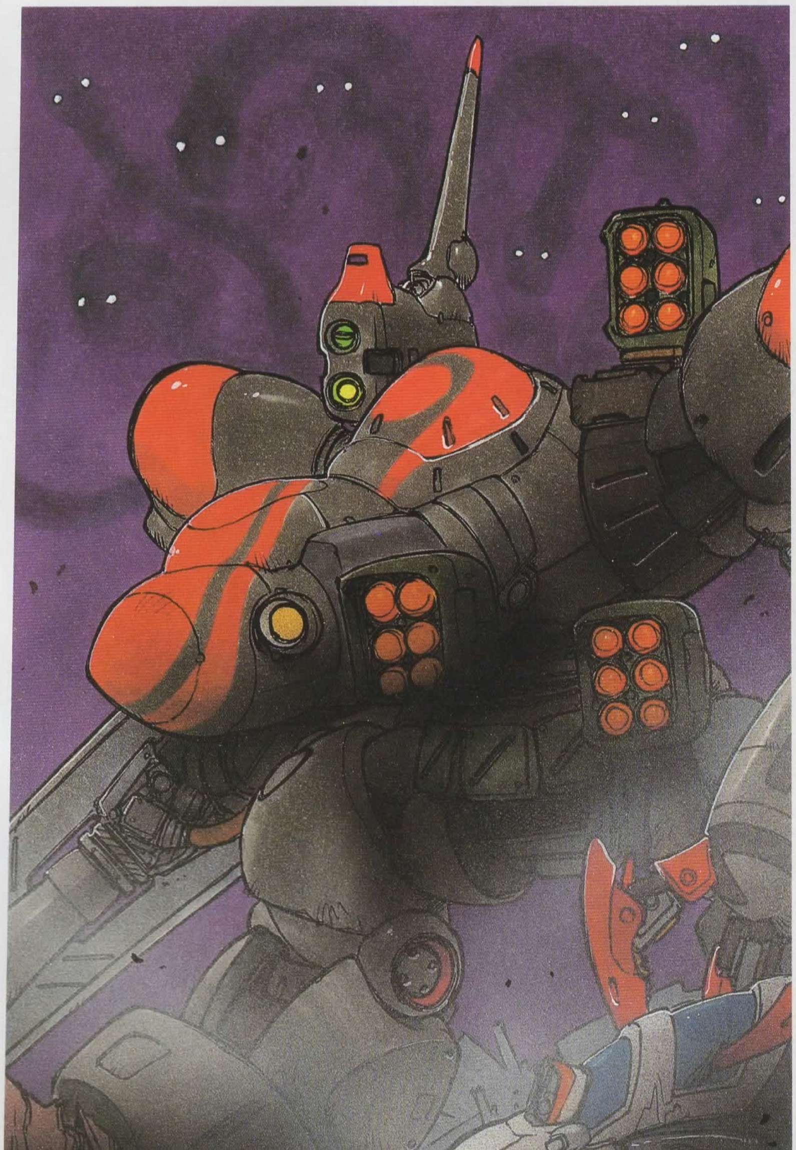
●発売元　アスク講談社
●予価　9,800円（税別）

レベッカ「はぁーい、レベッカでぇーす！」
ソンドラ「ソンドラで〜す」
レ「ねえ、このメック、わたし見たことないよ」
ソ「え〜と、この『バトルテック3050』は私たちのお話の約25年後、3050年代が舞台なんです。知らないのも、とーぜんですよね」
レ「あれ？ ソンドラさんは何で知ってるの」
ソ「そーゆーことは深く気にしないよーに」
レ「でも、このメックのキャラ、大きいよね」
ソ「でしょ。しかも、ほら」
レ「あぁ！ 胴体が。回転するぅ！」
ソ「ね❤」
レ「いーなぁ。わたしもほしいなぁ」
ソ「発売は今年の春。もうすこしのしんぼうよ」
レ「わーい、カレンダーに印つけて待ってるからね。でも、うちの部隊ってお給料安いからなぁ……」

# エニウェアの嵐

**独立愚連隊の孤立無援の戦いは、いよいよ大詰めを迎える**
**圧倒的兵力でライオンハート城に攻めよせる敵部隊**
**牙を剝くモリ大佐の超メック、ヤマタノオロチ**
**惑星エニウェアに戦乱の嵐が吹き荒れる!**

BATTLETECH



## タイムリミット

GM「三ヵ月のご無沙汰でした。ライオンハート城の籠城戦もついにクライマックスが近づいてきましたが、話を始める前に……」
サモンジ「ひみつメックの呼称を決めてくれっていったな」
レベッカ「呼称?」
ソンドラ「〝フェニックスホーク〟や〝エンフォーサー〟といったメックの名前ですよ」
サモンジ「考えておいたぞ。命名〝ストームプリンセス〟だ」
GM「はあ。嵐の王女ですか」
サモンジ「超高機動力の可変メックでしょ。そこらへんが嵐のイメージね」
GM「で、〝プリンセス〟のほうは?」
サモンジ「クイーンかなとも思ったんだけど、50トンで女王はないだろうと遠慮したのよ」
GM「にしても、何故女性?」
サモンジ「昔っからこの手の乗物には女性の名前をつけると相場が決まってるじゃない」
GM「そ、そうかな?」
サモンジ「まあ、深いことは考えないように」
GM「了解。気にしないことにする(苦笑)」
ソンドラ「ところで、わたしたちを取り巻く環境になにか変化はありましたか?」
GM「よくぞ聞いてくれました。ほんでは状況を説明しよう。籠城四ヵ月で、ついに君たちの契約期限が切れるときがきた」
イワン「こんな惑星、とっとと逃げ出そうぜ」
サモンジ「うーん。モリ大佐がみすみす脱出させてくれるとは思わんけど……」
GM「ほんで、本国からの増援はまだ来ない」
ソンドラ「じゃあ、わたしたちはどうしたらいいんでしょうか?」
GM「『もうすぐ援軍がくるから、それまで駐屯を続けてくれ』ってさ。更新料は払うし、延期期間中は日割で給料払うから」
サモンジ「む—……この状況ではそれで手をうつしかあるまい」
GM「さて、契約期限を六日ほど過ぎたそんなある日、敵襲を告げる報告があった」
イワン「敵襲って珍しいのか?」
GM「小競合いはあったんだけど、今回のそれは敵の総攻撃みたいだね」
サモンジ「ありゃりゃ。こらまた急な話で」
ソンドラ「地雷原はどうしたんですか?」
GM「敵はスナイパー間接砲搭載のメックを

# MECHWARRIOR RPG

AUTHOR
黒田和人とグループSNE
KAZUTO KURODA & GROUP SNE
ILLUSTRATOR
るりあ046
RULIA 046
MAP DRAWER
瀧口天晴
APPARE TAKIGUCHI

メックウォリアー・リプレイ
第8回

準備して、間接射撃で地雷を吹き飛ばす作戦に出た。この攻撃で弾薬を使い切る覚悟だね」
**ソンドラ**「間接砲搭載のメック？　珍しいものを持ってきましたね」
**GM**「実はモリ大佐はいわゆる『ちょ〜』兵器マニアなのよ」
**イワン**「どうりで列車砲（前回登場）なんていう古風な兵器を持ってるはずだ」
**レベッカ**「でも、地雷原を抜けても、こちらには対地長距離ミサイルがあるんだけど」
**GM**「ミサイル攻撃を行なうためには、敵の位置を観測するセンサーが必要なのよ」
**サモンジ**「それと本部のコンピュータで、敵部隊の移動位置を予測して、先読みでミサイルを発射するんだったな」
**GM**「そう。でも、事前に地雷さえ吹き飛ばしておけば、歩兵や軽車輌の部隊を先行させてセンサー類を叩くことが可能になるわけだ」
**イワン**「じゃあ、俺たちがメックで出撃してその偵察部隊を追い払えば済む話だな」
**GM**「にしても敵は数が多いからね。力技でこられたら、いつかは突破されるだろう」
**ソンドラ**「ここで勝負を決めるつもりですね」
**レベッカ**「あの人も時間がないって言ってたしね。なりふり構っていられないんじゃない」
**サモンジ**「敵の本隊到着まで、地雷でどれだけ持ちこたえられる？」
**GM**「味方の偵察小隊の報告によると、あと10時間程度だね。でも君たちが敵の歩兵を蹴散らせば、三〜四日は稼げるね」
**サモンジ**「稼いだ三日か四日のうちに味方が到着することを祈るしかないな……」
**GM**「ほんで、その報告をした偵察小隊が貴重なビデオを撮ってきた」
**ソンドラ**「どんなビデオですか？」
**GM**「うん。メック一個小隊が、敵メック一機にボロボロにされるという面白いビデオ」
**イワン**「なんだそりゃ〜！」
**GM**「正確には、敵はメック一機と戦車三台」
**サモンジ**「混成メック小隊か……」
**GM**「偵察小隊の編成は、シャドホ、フェニホ、ワスプ、スティンガーの四機」
**ソンドラ**「典型的な軽量級小隊ですね」
**GM**「『敵の進撃速度を観測して速やかに撤退しようとしたところで、とんでもないメックに出会ってしまった』そうな」
**イワン**「どうとんでもないって？」
**GM**「それは〝再現ビデオ〟を見てください」
**レベッカ**「〝再現ビデオ〟？」
**GM**「君らが偵察小隊のメックを操って、遭遇戦を擬似体験してちょうだい」
**サモンジ**「なるほど。つまり、偵察小隊のメックを動かして戦えってことね」
**GM**「そゆこと」

## 竜の咆哮

戦場はマップを2枚、縦に長く並べたものです。偵察小隊の勝利条件は、短いほうの端から侵入して、逆側から脱出することです。

**レベッカ**「逃げ切ればいいの？　この軽量級メックで？　簡単じゃない」
**ソンドラ**「敵はどこにいるんですか？」
**GM**「戦場の真ん中あたりに仁王立ち」
**サモンジ**「想像はつくけど……機種はなに？」
**GM**「ドラゴンの改良型の改良型みたいだね」
**サモンジ**「やっぱり（苦笑）」
**ソンドラ**「〝ヤマタノオロチ〟見参ですね」
**GM**「左様。65トン級の重量級メックだ」
**サモンジ**「ヤマタノオロチの装備は？」
**GM**「右腕がPPCになってる。ほんで左の胴体にはSRM6の発射筒が3つならんでる。背面に中口径レーザーが2門ついてるね」
**レベッカ**「65トンにしては武装が少ないね」
**GM**「外見上でもう一つ目立った特徴がある。右の胴体に異様な突起物があるね」
**ソンドラ**「なんでしょう？」
**GM**「アンテナだと思うけど、見ようによっては操縦席がたくさんあるようにも見える」
**サモンジ**「きっとそれが〝ヤマタノオロチ〟と呼ばれる所以だな」
**GM**「ま、そうなんだけどね。どんな装備なのかは今の段階では不明」
**イワン**「まあいいや。どんな機能にしろ戦ってみりゃわかるさ」
**GM**「ほんじゃま、戦闘開始だ！」

全速力で逃亡を試みる偵察小隊のメック。一方のヤマタノオロチですが……

**GM**「ヤマタノオロチは動かない。代わりに背後に隠れていた戦車が接近してくる。どことなくメックと連動しているような感じだね」
**イワン**「ファンネルか？」
**GM**「さて、どうでしょう（ニヤリ）」
**ソンドラ**「そんな技術ありましたっけ」
**サモンジ**「ないと思うけど……ヤマタノオロチって敵の最新鋭試験機だからなあ。どんな機能を搭載してるかわかんないぞ」

偵察小隊（PC）はほとんど直線的に逃亡します。一瞬敵のすぐそば（と言っても、7〜9ヘクスですが）を通ることになりますが、防御地形を使うよりは、移動による修正で相手の攻撃を避け切ろうという作戦です。

直立不動のヤマタノオロチはPPCで応戦していましたが、偵察小隊が接近してきたことにより主武器をSRMへと変更します。

**GM**「ほんではシャドホにSRMを三斉射」
**イワン**「9ヘクス離れてるから長距離だろ。これだけ動きまわってれば当たって一本だな」
**GM**「うんにゃ。それが近距離で狙えるんだ」
**レベッカ**「なにそれ？」
**ソンドラ**「敵の新兵器ですか」
**GM**「疑問に思った人は〈補修／整備＝メック〉で技能ロールね」
**ソンドラ**「6差で成功です」
**GM**「（ちと甘いが教えてもいいか。まあ、分かってもらわないと困るんだけど）ヤマタノ

エニウェアの嵐
MECHWARRIOR RPG

オロチの胴体にあるアンテナ。あれはクリタの新装備、C3コンピュータだね」
**サモンジ**「あ〜! ヤマタノオロチって、C3コンピュータの実験機だったのか」
**GM**「ま、そういうことですな。外見だけでなく、本当に頭がたくさんあるドラゴンだから〝ヤマタノオロチ〟ってわけだ」
**イワン**「汚えぞ。C3コンピュータって確か3050年代の装備じゃなかったのか?」
**GM**「実戦に投入されるのは確かに3050年代だけどね。なにぶん実験機ですから」

C3コンピュータとは、現在から20年以上先の3050年代にクリタ軍で実戦配備される(はずの)電子装備です。

親機の重量は5トン(装備欄5)で、子機(1トン、装備欄1)を3つまで接続することができます。このネットワークに属しているメック(車輛)は射撃距離を数える際、ネットワーク中の好きな機体から目標までの距離を使って目標値を計算することができます。

ただし、「射撃する機と目標機の間」および「距離を測定する機と目標機の間」のどちらにも射線が通っていなければなりませんし、発射する武器の最大射程より遠くにいる機体に攻撃することもできません。

**GM**「というわけで、SRM6が三射命中ね」
**イワン**「くあ〜! 頭が飛んだ。終わったぜ」
**サモンジ**「あらら」
**レベッカ**「逃げ切れば勝ちなんだけど……」
**ソンドラ**「どうやらそれも無理っぽいですね」
**サモンジ**「ヤマタノオロチ、侮りがたしといったところか」

結局フェニホが1機、ヤマタノオロチの猛攻でボロボロになりながらも生還しました。

**GM**「というわけで、偵察小隊の生き残りがもって帰ったビデオはこれで終わりだ」

**レベッカ**「しつもーん。C3コンピュータの子機って、メックにも乗せられるの?」
**GM**「そうだよ」
**イワン**「ってことは、真の実力はあんなもんじゃないってことか。戦車よりメックのほうが明らかに強いもんな」
**ソンドラ**「もしヤマタノオロチが出てきたらどうやって戦います?」
**サモンジ**「うーん。今の戦い、いやビデオを参考になんとかするしかないなぁ……」
**GM**「(そのために戦ってもらったんだよ)」
**イワン**「でも、あれにモリ大佐が乗ってるとすると、必ずやって来そうなんだけど」
**サモンジ**「はあ。困ったねぇ……」

## 侵入者の気配

**GM**「ビデオを見終わった君たちのところに、一つの知らせが入る」
**サモンジ**「味方の援軍でも来たかな」
**GM**「そんな幸せな知らせじゃないよ。基地内で警備兵の死体が発見されたという報告だ」
**イワン**「げげっ」
**レベッカ**「とにかく、現場に行ってみようよ」
**GM**「場所は城壁の外側だ。どうやら見回りにでていたところを殺害されたらしい」
**レベッカ**「『殺された』ってことは、他殺?」
**GM**「腹部と喉を刃物で切られている。これで自殺ってことはないでしょ」
**サモンジ**「自ら腹を切った後で、誰か他の人が介錯したとか」
**GM**「違う、違う(苦笑)」
**サモンジ**「じゃあ第一目撃者は?」
**GM**「同じ部隊に所属している警備兵数名だ。交代で城壁を回って警戒してるんだけど、時間になっても戻らないので様子を見に行くと死体が見つかったそうだ」
**イワン**「警備のローテーションは?」
**GM**「詰所に何人かの警備兵が待機している。そのうち一人が城壁を回って異常がないか確認するという段取り、城壁は長いから、こういう詰所は複数あるんだけどね」
**イワン**「見回りは複数で行なうってのは警備の基本じゃねぇか。それを怠りやがって……」
**GM**「人が足りないんだよ。籠城戦なんだから、補充兵は来ないし」
**サモンジ**「交代の間隔は?」
**GM**「二時間交代だね。途中一時間経ったところで詰所に通信を入れることになってる」
**レベッカ**「殺される直前に通信はあったの?」
**GM**「うん。異常なしって通信があった」
**サモンジ**「ってことは、死後一時間以内か」
**ソンドラ**「死因は何でしょうね」
**GM**「〈医療/応急手当〉で技能ロールね」
**ソンドラ**「成功です」
**GM**「死因は腹部をナイフで刺されたことによる出血かショック死。喉はとどめの一撃だ」
**ソンドラ**「その他には何か?」
**GM**「特に変わったところはみあたらないね。医療室に死体を持ち込んで調査するかい?」
**ソンドラ**「その必要はない……というより時間がないですね。何者かが基地に侵入したとすれば、それを警戒するほうが重要でしょう」
**サモンジ**「そうだね。彼は侵入者を発見したので、口を封じられたと考えるのが筋だろう」
**イワン**「ところで、今まで全然気にしてなかったけど、今何時?」
**GM**「昼の12時ちょっと過ぎ」
**イワン**「ほう。真っ昼間に忍び込むとは……」
**レベッカ**「敵も相当焦ってるんだ」
**ソンドラ**「おそらく本隊の総攻撃作戦との連動を狙っての潜入破壊工作ですね」
**サモンジ**「くっそー。これでうかつに基地を空けられなくなったな……」
**イワン**「留守の隙に破壊工作されたら、敵を追い払っても帰る家がなくなってるもんな」
**レベッカ**「速攻で侵入者を捕まえて、それからメックで出撃するしかないね」
**イワン**「敵の狙いはどこだ?」
**サモンジ**「まずは基地本部の守りを固めよう」
**ソンドラ**「あとはメックの格納庫ですね」



名前 ソンドラ・アランソン

年齢 22
性別 女
生命点 60
体力度 6
敏捷度 8
知性度 12
魅力度 7
経験点
所持金

| 技能 | レベル |
|---|---|
| 医療/応急手当 | 3 |
| 個人戦闘/ピストル | 2 |
| コンピュータ | 1 |
| 指揮/命令 | 1 |
| 生存 | 1 |
| 操縦=メック | 5 |
| 砲術=メック | 5 |
| 補修/整備=一般 | 3 |
| 補修/整備=メック | 3 |
| 戦術 | 1 |
| | |
| | |

クラス 整備兵(看護兵)
搭乗メック フェニックスホーク

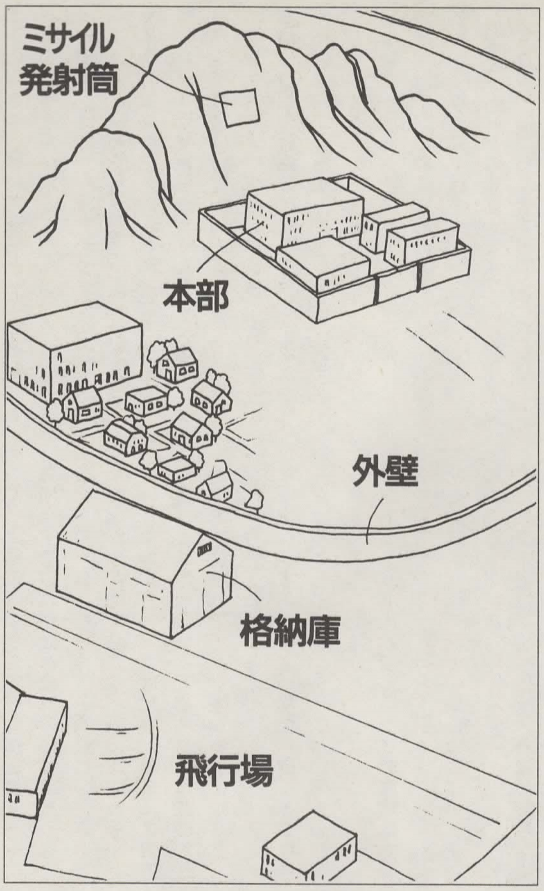


名前 ユージン・サモンジ

年齢 29
性別 男
生命点 50
体力度 5
敏捷度 10
知性度 10
魅力度 6
経験点
所持金

| 技能 | レベル |
|---|---|
| 個人戦闘=ライフル | 1 |
| 指揮/命令 | 2 |
| 戦術 | 3 |
| 操縦=航空機 | 2 |
| 操縦=車輛 | 1 |
| 操縦=メック | 6 |
| 砲術=間接砲撃 | 2 |
| 砲術=メック | 6 |
| 砲術=航空機 | 2 |
| | |
| | |
| | |

クラス メック戦士
搭乗メック ストームプリンセス




**GM**「というわけで、誰がどこで何をしているかを決めてくださいね」
**サモンジ**「んーとね、私とイワンが本部に張り付こう。入口を完全に封鎖して、私の直接の許可なしには通れないことにする」
**GM**「残りの二人は？」
**サモンジ**「ソンドラさんとレベッカはメックの格納庫をガードだ」
**イワン**「ミサイルのほうはどうする？」
**サモンジ**「そこは警備兵に任せるしかないだろうな」
**ソンドラ**「とりあえず、今考えられる最善の策だと思いますけど……」
**GM**「君たちの配置は分かった。では主要NPCの配置を教えてちょうだい」
**サモンジ**「ケガ人のクライン大尉は本部で寝ててもらう。前回救い出したワイルズ博士は格納庫にいてもらうか」
**GM**「大統領一家は？」
**レベッカ**「大統領には本部でオロオロしてもらおうよ」
**GM**「じゃあ本部でうろたえてよう（笑）」
**イワン**「娘二人はどうする？」
**サモンジ**「妹はまだ信用できないから営倉入りだ。で、問題は姉なんだけど……」
**ソンドラ**「信用しても大丈夫だと思います。それに貴重な戦力ですし、身柄を拘束（こうそく）するのはどうかと思いますよ」
**サモンジ**「そだね。じゃあ本部で大統領の護衛でもしてもらってよう」
**GM**「ほいほい。では特に指示のない限り、NPCの配置はこのままということで」
**サモンジ**「あと、何か異常があったらすぐに私まで無線を入れるように指示を出しておこう。ソンドラさんたちとも連絡を密にとる」
**GM**「（なるほど、無線で連絡取り合うのね）了解。では時間を午後一時まで進めよう」

## 暗躍

侵入者は無線を傍受（ぼうじゅ）することにより、PCの動向を完全に摑（つか）んでいます。この時点では、PCはまだその可能性に気づいていません。

しかし、PCたちのガードが固く、このままでは目的の場所まで辿（たど）りつけそうにありません。そこで侵入者としては、警備態勢を崩すために陽動として、施設に放火することにしました。

PCたちはこの放火を陽動だと見切ったのですが、これを逆に利用して侵入者を捕まえようと計画しました。ところが、盗聴（とうちょう）によりPC側の情報は筒抜けなので、侵入者にまんまと裏をかかれます。結果として侵入者はある工作に成功しました。それを知らないPCたちは、再び侵入者をおびき寄せるために新たな策を実行にうつします。

**サモンジ**「とにかく時間が惜しい。多少ワザとらしいが、こっちから陽動してみよう」
**GM**「どうすんの？」
**サモンジ**「格納庫で爆発事故をおこそう。もちろん、演技だけど」
**レベッカ**「それで？」
**サモンジ**「私とイワンが慌（あわ）てて現場に行ったふりをして、近くにこっそり隠れている」
**イワン**「なるほど。それで敵がのこのこやって来たところを捕まえるのか」
**ソンドラ**「爆発は誰がしかけるんですか？」
**サモンジ**「格納庫といえば、ワイルズ博士がいたな。あの人にやってもらおう」
**GM**「（ふーん。そりゃ使えるな）」
**サモンジ**「今何時ごろ？」
**GM**「昼の一時をだいぶ回ったところ」
**サモンジ**「じゃあ、午後の二時をもって作戦開始だ。それまでに準備を済ませておこう」
**GM**「では午後二時になった。ところで、偽装爆発の話は、普通の兵士には秘密だよね」
**サモンジ**「当然だよ。でなきゃ、演技の意味がないじゃない」
**GM**「では次々と報告が入る。『格納庫で大爆発が起こった』ってね」
**イワン**「大爆発？　オーバーじゃないか？」
**GM**「それでは時間をちょっと遡（さかのぼ）って爆発直前あたりから格納庫の様子を見てみましょう」
**ソンドラ**「博士に頼んで、小さな爆発が起こるようにしてもらったんですよね」
**GM**「うん。少量の火薬をセットしてもらっ

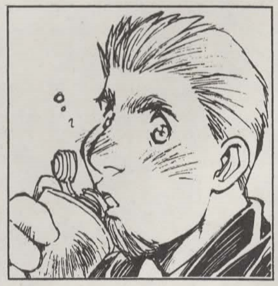


名前　レベッカ・H・ベイオネット

年齢　17
性別　女
生命点　70
体力度　7
敏捷度　11
知性度　10
魅力度　6

| 技能 | レベル |
|---|---|
| 交渉＝聞きこみ | 1 |
| 個人戦闘＝ライフル | 1 |
| 操縦＝車輌 | 1 |
| 操縦＝メック | 3 |
| 盗賊技術 | 1 |
| 砲術＝メック | 7 |
| 操縦＝航空機 | 1 |
| 砲術＝航空機 | 2 |

クラス　偵察兵
経験点
搭乗メック　エンフォーサー
所持金



名前　イワン・グラスノスキー

年齢　22
性別　男
生命点　50
体力度　5
敏捷度　12
知性度　9
魅力度　7

| 技能 | レベル |
|---|---|
| 交渉＝外交 | 1 |
| 個人戦闘＝ライフル | 2 |
| コンピュータ | 3 |
| 尋問 | 2 |
| 操縦＝メック | 3 |
| 盗賊技術 | 5 |
| 砲術＝メック | 5 |

クラス　偵察兵
経験点
搭乗メック　サンダーボルト
所持金

てからちょっと離れて様子を見ていると、まず小規模な爆発が起こった」

**レベッカ**「それから?」

**GM**「近くにあった車輌用の燃料に引火して、大爆発になった」

**サモンジ**「怪我人は出ませんでしたか?」

**GM**「重傷者はいないね」

**イワン**「メックや車輌の損害は?」

**GM**「当初の計画では無事で済む予定だったんだけどね。ストームプリンセスが大ダメージを受けてる」

**サモンジ**「うおぉ!」

**GM**「傷ついたのは脚部の装甲だね。右脚の装甲がきれいに剝げた」

**ソンドラ**「それは良かったですね。装甲の修理ならすぐに終わりますよ」

**GM**「ところがね、作業台が吹き飛んでるからかなり時間がかかっちゃうよ」

**サモンジ**「痛って〜。こりゃ困ったぞ」

**イワン**「藪をつついてヘビを出しちまったな」

**サモンジ**「爆発の直前に、博士に変わった様子はありませんでしたか?」

**GM**「特にないみたいだね。大爆発になって慌ててるような雰囲気だ。『なんでこんな所に燃料缶があるんだ!』ってね」

**レベッカ**「でも、爆薬をセットしておいて近くの燃料に気がつかなかったはずはないよね」

**ソンドラ**「やはり、ワザとですかね?」

**イワン**「博士がスパイだったのか? 最初から破壊工作が目的だったとか」

**サモンジ**「そんな馬鹿な。それならもっと有効なタイミングがこれまでにもあったはずだ」

**イワン**「しかし博士が怪しいのは事実だな。身柄を拘束しておくべきだろう」

**サモンジ**「本部の営倉……はまずいな。他に誰もいなくて、かつ監禁できる所はないか」

**レベッカ**「降下船の荷物の搬入に使うコンテナにでも放りこんでおこうよ」

**サモンジ**「それでよかろう」

**ソンドラ**「すみません博士。状況が状況ですので、身柄を拘束させていただきます」

**GM**「『まあ、私が疑われるのは仕方ないな』と言って、おとなしく応じるけど」

**サモンジ**「妙に素直だな。気にかかるぞ」

**ソンドラ**「でも、やっぱり博士がクリタの工作員だとは思えないんですよね。家族のことをネタに脅されてるんじゃないですか?」

**レベッカ**「それはあるかも」

**サモンジ**「まあいいや、私たちはここの警備を続けるとして、ソンドラさんに博士の私室を捜索してもらおうか」

**ソンドラ**「ストームプリンセスの修理は必要ないんですか?」

**サモンジ**「今はそれより調査のほうが優先するだろう。とほほ……」

**GM**「ほんでは、調べに行った人は知性度で能力値ロールをお願いします」

**ソンドラ**「8差成功とかいいますけど」

**GM**「博士の私室には何のやましいところもない、と断言できるね」

**サモンジ**「じゃあ、次は本人の尋問だ」

**レベッカ**「博士がいるコンテナに行こう」

**GM**「博士は奥の方にひきこもってる」

**レベッカ**「どしたの博士?」

**GM**「ワイルズ博士は奥の隅のほうの、外からは見えにくい位置に座ってて、君たちの顔を見ると無言で手招きするね」

**イワン**「怪しいな。近づかないほうがいいぞ」

**ソンドラ**「博士こそこっちに来てくださいよ」

**GM**「そう言われると、仕方なさそうに博士は君たちの方に近づいてくる。先に言っとくけど、何を聞かれても知らぬ存ぜぬだよ」

**ソンドラ**「自分はクリタの工作員じゃないし、大爆発になったのは単なる事故だ……というところですか」

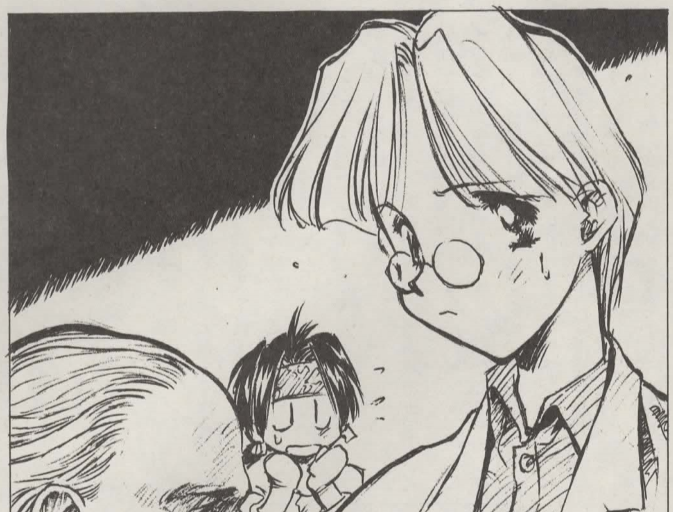
**GM**「〈尋問〉できる人は?」

**イワン**「ここにはいねえよ」

**GM**「あっそう。じゃあ、何もわかんないね」

**レベッカ**「うーん。無駄足かぁ」

**GM**「いろいろありましたが、午後二時半になりました。基地司令代理の所に急を告げる報告が来ます」



**サモンジ**「なんだろう?」

**GM**「敵のメックを発見したそうな。君らが普段出撃するときに使う地雷原の隙間を通って接近中だってさ」

**サモンジ**「何で今まで気づかれなかった!」

**GM**「正面の部隊は監視カメラを派手に壊して近づいてくるのに対して、こちら部隊はカメラに『細工しながら』こっそりと接近してきたようだ」

**サモンジ**「一個連隊まるまるオトリに使ったってことか。敵もやるなぁ」

**イワン**「感心してる場合じゃねえよ。奇襲部隊の規模は?」

**GM**「接近中の部隊はメック一個小隊程度。小規模な強襲部隊だね」

**ソンドラ**「妙に規模が小さいですね」

**レベッカ**「この程度でないと、いくら細工してても監視カメラ網を潜り抜けられないんじゃない?」

**GM**「運良く生き残ったカメラから送られた映像があるんだけど……」

**サモンジ**「わざわざ見る必要はないよ。どうせヤマタノオロチだろ」

**GM**「やっぱ分かった?」

**サモンジ**「そういう部隊を率いてくるとすれは、モリ大佐本人だろう」

**ソンドラ**「ヤマタノオロチの性能を活かして一気に奇襲をかけるつもりでしょうから」

**サモンジ**「それもあるけど……」

**GM**「あと二時間半で基地に到着する予定。どうする? こっちから出向いて迎撃する?」

**レベッカ**「そうだね。指揮官のモリ大佐を倒せば、敵は戦闘意欲を失うんじゃない?」

**イワン**「そうだな。一発逆転のチャンスだぜ」

**サモンジ**「そういうわけにもいかん。それこそモリ大佐の思うツボだ」

**レベッカ**「どういうこと?」

**ソンドラ**「モリ大佐自身も、侵入させた部下

が破壊工作をしやすくするためのオトリだということ……ですか?」

**サモンジ**「そういう意図もあっての作戦行動じゃないかな」

**イワン**「とすると、モリ大佐が基地に到着する前に侵入者を捕まえておいて、それから急いで迎撃に出るのが最善手か」

**サモンジ**「しかし、それにしても時間がない。ちょっと乱暴な手段を使ってでも侵入者を燻りだすしかあるまい」

**レベッカ**「どうすんの?」

**サモンジ**「今の所、唯一の接点はワイルズ博士だからな。そこをつつけばなんとかなるさ」

**イワン**「博士を傷めつけて工作員の居場所を吐かせる?」

**サモンジ**「そういう訳じゃないけどね。まあ、ちょっと考えがあるんだ……」

## こちらも負けずにオトリ作戦

**GM**「で、どうするつもり?」

**サモンジ**「博士のところに行こう」

**レベッカ**「大丈夫かな」

**サモンジ**「大丈夫、大丈夫。博士の様子を見てみるけど?」

**GM**「やっぱりコンテナの奥で手招きしてる」

**サモンジ**「素直にしたがって奥に行くね」

**イワン**「危険じゃないか?」

**サモンジ**「それはそうなんだけど、博士は博士でなにか考えがあるみたいだから、今はそれが私たちに有利に働くと信じるしかないよ」

**イワン**「そういうことなら、もし博士が暴れても大丈夫なように全員で話を聞くんだな」

**ソンドラ**「そうですね。そうしましょう」

**GM**「すると、博士はコンテナの外から見えない場所で話を始める。『クリタの侵入者に家族を殺すと脅され、協力させられてる』」

**ソンドラ**「わたしの思った通りでしたね」

**サモンジ**「ほう。よければその話を詳しく聞かせてくださいませんかね……」

一行は博士から事情を聞くことにしました。

火事騒ぎの間に手薄になった格納庫に向かった侵入者は、ワイルズ博士と接触することに成功しました。侵入者は家族の命を楯にとり、博士に協力を強制したのです。

侵入者の目的の一つは、「ストームプリンセスを盗むか、戦闘に参加できない状況にする」ことでした。モリ大佐は貴重な発掘メックを捕獲したいと考えており、最終決戦にストームプリンセスを参加させるのは危険だと感じたからです（もし戦場で出会えば、勢い余って完全破壊してしまう可能性もあります）。

その直後にサモンジが偽装爆発作戦を考えたのを知った侵入者は、これを利用してワイルズ博士にストームプリンセスの脚を折るように指示をだしました。博士はそれにしたがったのですが……。

**ソンドラ**「それにしても爆発の規模が小さかったですね。計算を間違えたんですか?」

**GM**「『あれで計算通りなんだよ』ってさ」

**サモンジ**「……なるほど。博士はこちらの味方ということですね」

**レベッカ**「なに? どういうこと?」

**サモンジ**「つまり、一見侵入者の指示に従ったように見せかけてはいるものの、敵の真の狙いは阻止したということだよ」

**イワン**「つまり、敵の指示通り偽装爆発を本物の爆発事故にはしたものの、脚を折ってストームプリンセスを行動不能状態にするという目的は果たさせなかったということだな」

**サモンジ**「じゃあ、敵は次にどんなことをしてくると思いますか?」

**GM**「『敵はストームプリンセスの正確な性能を知りたがっていたようだ』」

**レベッカ**「そりゃそうだね。彼を知り己れを知ればなんとやら、っていうもんね」

**GM**「『特に、胴体に積んでいる電子装備について知りたがっていたようだな』」

**ソンドラ**「その情報を教えたんですか?」

**GM**「『教えようにも、私にもあの装備の正体は分からなかったからね。なんらかの電子欺瞞用の装置だとは推測できるんだが』」

**サモンジ**「そこまでは敵の工作員に教えたんですよね。それで?」

**GM**「『もっと詳しく知りたかったら、地下の工場に行って自分で調べろ、と言ってやった。もちろん、工場への道順も教えたよ』」

**イワン**「困ったことをしてくれたな」

**GM**「『工場に入るには、基地本部のエレベーターを使うしかない。本部はどうせ厳重に警備されてて侵入できないと思ったからね』」

**ソンドラ**「それに、家族を人質に取られているのではしかたないですよ」

**GM**「『そういうわけで、敵は基地本部に侵入したがっている……と思う』」

**サモンジ**「なるほどね。ほんじゃ通信で警戒するように指示を出そうか」

**GM**「すると博士が真っ青な顔をして止める『やめるんだ! 盗聴されてる』」

**サモンジ**「盗聴? あ、すっかり失念してた。それでこちらの情報は敵に筒抜けだったのか」

**GM**「『それから、敵はおそらく私を監視してることを忘れないでくれよ』」

**サモンジ**「だから外から見えにくい、コンテナの奥で話したかったわけね」

**GM**「『そういうことだ』」

**サモンジ**「なるほど。わかりました。後は私たちにお任せください」

**レベッカ**「隊長、何か考えがあるの?」

**サモンジ**「ん? まあね。作戦はだな……」

**一同**「ふむふむ」

サモンジは一同に自分が考えた作戦を説明します。

**イワン**「コンテナの外に出てひとりごとを言うぞ。『ちくしょう、しぶとい野郎だ。なかなか白状しやがらねえ』」

**レベッカ**「こいつが犯人だってことは分かってるんだけどね」

**ソンドラ**「こうなったら本部で念入りに尋問するしかないですね」

**サモンジ**「無線で連絡を入れよう。『博士を本部に連行するから、運転手つきのジープをコンテナ前によこしてくれ』ってね」

**GM**「(それは……彼にとっては待ちに待ったチャンスだな) うむ。予定よりちょっと遅れてジープがついた」

**ソンドラ**「運転手は一人ですか?」

**GM**「うん。そうだね」

**レベッカ**「見たことのある顔?」

**GM**「知らない顔だけど、君たちだって基地の隊員全員の顔を覚えているわけじゃないよ」

**イワン**「まあいいや。俺は助手席に乗りこもう。あとの人は後ろだな」

**GM**「了解。ではジープは本部に向かって発車するよ」

**イワン**「さてと。SMGでも構えてようかな」

**GM**「『車内で武器を扱うのは危ないですよ。しまわれたほうがいいんじゃないですか?』と運転手くん」

**イワン**「気にするな。変なことさえしなければ発砲はしないから」

**サモンジ**「イワンが運転手の注意を引いているうちに、ワイルズ博士にめくばせしよう」

**レベッカ**「(運転席のほうを見つつ) 博士、やっぱりアレですか?」

**GM**「博士は無言で首を縦にふる」

**サモンジ**「よーし。それでは一斉に銃を運転席にむけよう。『ふりーず。手をあげろ!』」

**GM**「運転手はブレーキを踏んで、『なにするんですか。危ないですよ』と慌ててるけど」

**イワン**「おとなしく所属と氏名、それに階級を吐いてもらおうか?」

**GM**「『………』」

**サモンジ**「おとなしく吐いてくれれば、捕虜交換で生きて帰れるかもしれない。でも、黙秘で通すなら、こちらにも覚悟があるよ」

**イワン**「もういいんじゃないですか? 別に

こいつを生かしておく理由はなさそうですよ、とかいいつつSMGを頬につきつけよう」
**レベッカ**「イワン、どこまで脅しでどこまで本気なんだろう（苦笑）」
**GM**「『……わかった。俺はリーマン少尉、モリ大佐の部下だ』と、自供を始めるね」

自供の内容はワイルズ博士の話とほぼ一致していました。彼は地下の工場に行って、電子装置の詳しい資料を盗みたいと思っていましたが、警備がかたくなかなか侵入できずにいました。そのときに基地本部までワイルズ博士を輸送するという通信を傍受し、このジープの運転手と入れ替わって本部に潜りこもうとしてたのですが……

**レベッカ**「それはワナだったのだあ」
**イワン**「通信を傍受されてることに気づいたからな。それを利用することにしたのさ」
**ソンドラ**「ところで、侵入したのってこの人一人なんですかね？」
**イワン**「他にもいる可能性があるってことか」
**サモンジ**「その可能性は薄いだろ。もし複数で侵入してるんだったら、警備兵の死体が発見された時点で誰かワ・ザ・と捕まってるよ」
**イワン**「そして俺たちが警戒をゆるめたところで本体が暗躍する、という寸法か」
**ソンドラ**「そうですね……。断定するのは危険ですが、そう考えることにしましょう」
**イワン**「ところで、どうしてストームプリンセスの電子装置の情報に固執したんだ？」
**GM**「『モリ大佐は列車砲を壊されたときの戦闘データをご覧になられて、奇妙な点に気がつかれたのだ』」
**レベッカ**「どんな？」
**GM**「『こちらの機体が発掘メックに接近した際に、なんらかの電子欺瞞をうけたという記録が残っていたのだ』」
**ソンドラ**「でも、あの戦闘中には影響があったようには感じませんでしたよ」
**GM**「『普通のセンサーならば影響はないようだが、モリ大佐はC3とは相性が悪いのではないかとお考えになった』」
**イワン**「それで？　気になったモリ大佐はその情報を調べて来いと命令したわけだ」
**GM**「『そういうことだ』」
**ソンドラ**「どうなんですか？　博士」
**GM**「『だから、私にはあの装備の正確な能力はわからないって言ってるだろう』」
**イワン**「まあ、今は気にかけないことにするしかないだろう」
**サモンジ**「モリ大佐かぁ。そろそろ決着をつける時期だよな」
**レベッカ**「そうだね。あの人さえ倒せば、この戦いは終わったも同然だもんね」
**ソンドラ**「（ポンと手を叩いて）そうだ、ストームプリンセスの右脚装甲はどうします？」
**レベッカ**「修理しようにも時間がないよ。あと一時間半くらいしかないんでしょ」
**サモンジ**「作業台が壊されてるから、たしかめちゃくちゃ時間がかかったよな」
**GM**「すると、ワイルズ博士が出てきて『こうなった責任は私にもある。ここは私がなんとかしよう』」
**サモンジ**「ここは先生、お願いします」
**GM**「『うむ。では諸君には作業員として働いてもらおう』」
**一同**「あいあいさー」

8点分の装甲を交換するには、基本的に30分の時間がかかります（新兵の整備兵が、理想的な状況で修理を行なった場合）。

これにさまざまな条件による「時間倍率」をかけたものが実際にかかる時間です。作業修理台がないことによる倍率修正は＋1ですが、〈補修／整備＝メック〉技能8レベルを誇るワイルズ博士の時間倍率は0・25なので、結局30分に1・25をかけた時間（＝37分30秒）が実際にかかる時間です。

ワイルズ博士は装甲16点分の修理をわずか75分で仕上げてしまいました。

**GM**「3点ばかり装甲がかけてるけど、許してくれたまえ」
**サモンジ**「まあ、その程度はしょうがないね」
**ソンドラ**「それじゃあ、ヤマタノオロチ退治に出発しましょうか」
**レベッカ**「クリタの新型が見れるのか。結構楽しみかも」
**イワン**「お前、能天気でいいな……」

## 戦闘開始

出撃したサモンジたちの前にたち塞がったのは、ヤマタノオロチ。グランドドラゴン（ドラゴンの改装型－以後グラドラ）、パンサー、ジェンナーの4機のメックでした。ヤマタノオロチはもちろんのこと、他の機種もC3コンピュータに対応させるために若干の改装を施してあります。

対峙する二人の機体。視界内に入ると同時に周囲の空気が緊張感で凍りつきます。

**サモンジ**「連隊長自らお出ましとは、御苦労さまなことですなあ」
**GM**「『ふん、奇襲に気づかれたか。それでは私はおとなしく帰るとするか……』といって、モリ大佐は引き上げようとする」
**サモンジ**「モリ大佐。逃げるふりをして我々を基地から離しても、もう意味がないですよ」
**GM**「『どういうことだ？』」
**サモンジ**「あなたが潜りこませた工作員なら、今ごろ営倉で冷や飯を食ってますよ」
**GM**「『ふっ……なるほどな。やはり、一筋縄ではいかん相手だったか』といってヤマタノオロチは正面に向き直る」
**サモンジ**「モリ大佐、覚悟を決めたな」
**GM**「『まあいい、どのみちここで貴様らを全滅させれば同じことよ。それに、一騎打ちは私も望むところだ』」
**サモンジ**「その言葉、そっくりそのまま返させてもらおう。連隊長のあんたさえ倒せば、私たちの大逆転勝利」
**GM**「『このヤマタノオロチ、倒せるものなら倒してみろ！』」
**サモンジ**「必ず倒す。そしてこの戦いを終わらせるんだ！」
**ソンドラ**「隊長、気合いが入ってますね」
**イワン**「たまにはいいんじゃないか？」
**レベッカ**「なんか、普通の傭兵の隊長さんみたい（笑）」
**サモンジ**「博士に協力させるために家族を誘拐したり、大統領の娘を洗脳して姉妹で争わせてみたり、あんたのやり口はどうも気にくわん。生かしておけば、不幸になる人間はまだ増えるだろう。許すわけにはいかないよ」
**GM**「『お説教は後で聞くことにしよう。もちろん、この戦いで君が生き残れればの話だがな。もういい、勝負だ！』」

裂帛の気合いとともに距離を詰めにかかる両者。しかし、ヤマタノオロチの最大射程の外側からストームプリンセスのER－PPCが火を噴きます

**GM**「『なぜその距離から粒子ビーム砲が届く！　やはり失われた技術のたまものか！』」
**サモンジ**「そっちがクリタの実験機なら、こっちだって星間連盟の試作機だ。特殊な装備を使うのは自分だけだとは思うなよ」

射撃戦は五百メートルを越える距離で始まりました。最初にダメージをうけたのはストームプリンセス。グラドラのミサイルが傷の残った右脚を直撃します。

**サモンジ**「当たるかぁ。そんな射撃が」
**GM**「『どうした？　怖じけづいたのか』」
**サモンジ**「たかがミサイル一撃くらった程度でビビるか。前進だ、前進！」

長距離攻撃力で劣る独立愚連隊は接近戦に活路を見出そうとします。

事前にビデオ研究でC3コンピュータの性能を知っているPCたちは、まず敵部隊のジェンナーを集中的に狙います。

**サモンジ**「軽量級で動き回ってるジェンナーがこのシステムのカギだ。おそらくは、あいつが距離をはかる係だからな」
**ソンドラ**「つまり、あの機体さえ破壊してしまえば、C3コンピュータによる利点の大部分を帳消しにできるということですね」
**GM**「ちぃ。気づかれたか」

C3コンピュータ・システムの欠点は、一機のメックが「距離をはかる」係として、敵に近づく危険を冒さなければならない点です。

逆に言えば、この機体は相手のメックとも近い位置にいるわけですから、敵の攻撃を近距離から浴びることになります。普通は機動力の高い軽量級メックが先に敵に近づくことになるので、集中砲火に耐えられずに撃破されてしまうこともあります（そして、後には5～1トンのあまり意味のない装備を搭載したメックが残されるわけです）。

PCたちはモリ大佐の〝目〟であるジェンナーを破壊すべく移動しますが……。



**レベッカ**「じゃあ、近寄って部分的隠蔽（いんぺい）の位置に移動するね」
**GM**「ちょっと待った！ 技量が高いレベルの戦いになってくると、上半身にダメージが集中する部分的隠蔽は逆に危険になると思うんだけど（真剣に心配している）」
**イワン**「そうだな。射撃に＋3の修正をかけても、当てる奴は当ててくるからな」
**レベッカ**「その時はその時で考えるから」
**GM**「頭が吹き飛んだ後では遅いんだけど」
**レベッカ**「胴体とか腕に当たればいいんでしょ。気にしない。気にしない」
**GM**「それではそのレベッカから2距離のところにジェンナーが移動しよう。こいつからのデータを各機に転送するから、ほとんどの武器は近距離で炸裂（さくれつ）するよ」
**レベッカ**「これはちょっとまずかったかも」
**GM**「ではレベッカに向かってグラドラのPPCを発射。目標値は7ね」
**ソンドラ**「サイコロを二個振って7以上といったら、普通は出ますよ」
**イワン**「それで、六分の一の確率で頭に命中だもんな」
**GM**「その後ヤマタノオロチのPPCが目標値6で飛ぶからね」
**レベッカ**「え～ん。利用可能経験点を使って敵の命中率を下げる～」
**サモンジ**「まあ、しかたないよなぁ……」

レベッカはグラドラとヤマタノオロチの攻撃は回避したものの、伏兵ジェンナーのMLを頭部にうけてしまいます。頭部装甲が薄くなったエンフォーサーは、これ以上最前線では戦えません。

しかし、このターンの射撃でPCはモリ大佐の〝目〟であるジェンナーを撃墜しました。これで三機対三機の戦いです。

## 八岐大蛇の最後

**GM**「『なんの！ 勝負はまだこれからだ』」
**レベッカ**「ごめ～ん。ちょっと下がってる～」
**GM**「『次はサンダーボルト、貴様だ！』」
**イワン**「サンボルの装甲をなめるなよ」
**サモンジ**「その隙に私はヤマタノオロチの背面にジャンプで回りこもう」
**GM**「『ふっ。ヤマタノオロチの背面装甲は通常型より大幅に強化されている。粒子ビーム砲の一撃程度では落ちんよ』」
**サモンジ**「大口径レーザーも近距離で狙える距離まで踏みこんだから、こいつでとどめだ」
**GM**「LLの近距離？ あ、そりゃまずいわ」
**イワン**「そりゃそうだろう。PPCとLLが同じところに当たれば、いくら装甲が厚くても貫通できるはずだ」
**GM**「それもあるんだけど……。モリ大佐が妙に慌ててるね」
**ソンドラ**「どうかしたんですか？」
**GM**「どうやらご自慢のC3コンピュータが機能停止したらしい」
**レベッカ**「壊れたのかな？」
**GM**「時を同じくして、ストームプリンセスのコクピットに怪しげな表示が出る」
**サモンジ**「また〝ひみつ〟機能が働いとるな」
**GM**「その通り。最後のひみつ装備『ガーディアンECM』システムは周囲6ヘクス内にある電子装備の効果を無効化することができる。C3コンピュータをその例外ではない」
**レベッカ**「そうか、モリ大佐が怖がってたのはこのことだったのか」
**イワン**「なるほどな。でも、もう接近戦に入ったから、あまり効果はないんじゃないか？」
**サモンジ**「もうちょっと早く気づいていれば、敵中に踏み込んで攪乱（かくらん）していたのに……」
**ソンドラ**「まあ、しょうがないですよ。事前に分かっていたわけじゃないですから」
**イワン**「そうそう。それにモリ大佐はこの集中砲火で沈むんだから、関係ないって」
**GM**「『まあいい。C3がなくともこの距離なら外さん！』といいながらSRM6がサンダーボルトに三射命中」
**イワン**「ぐぅ。きびしいなぁ」
**ソンドラ**「他のメックからも集中砲火を浴びてますからね。いかに装甲の厚いサンボルでも、もう持たないかも……」
**GM**「その通り。一射目が頭部に命中だ。さっきの攻撃とあわせると、中枢まで完全に破壊してるね」
**イワン**「うわっ！ 緊急脱出するぜ」
**レベッカ**「イワン、生きてる？」
**イワン**「大丈夫、ケガは大したことはない。それより反撃だ。ここで沈めてやれ！」
**サモンジ**「ER-PPCと大口径レーザーだ。それぞれ胴中央と左肩に背面から命中だ。これでどうだ」

**ソンドラ**「胴中央にはエンジンがありますし、左胴にはSRMの弾薬がありますよね。致命的命中が起こればすぐに戦闘終了ですね」
**GM**「だからぁ。ヤマタノオロチの背面装甲は極端に厚いんだってば。その程度では貫通できないよ」
**レベッカ**「なんでそんなに背中の装甲が厚いのよ～(泣)」
**GM**「『ヤマタノオロチは乱戦の真っ只中で指揮をとるための機体なのだ。当然乱戦中に背後からの攻撃を受ける可能性も考慮に入れているのだよ。もちろん背後の敵に対してこちらから攻撃することもできる』」
**イワン**「くっそ～。結局ヤマタノオロチは生き残ったのか……」
**GM**「まあね」
**ソンドラ**「装甲はかなり傷ついていますが、武装は全部生きてますから、戦闘力は相変わらずですね」
**GM**「しかし、ちょっとやられ過ぎたな。『ちぃっ……ダメージが大きいな。ここはひとまず撤退するか』とかいいつつ、モリ大佐は退却の構えを見せる」
**サモンジ**「させるか！　追撃だ！」
**GM**「『なんの。グラドラとパンサーで奴の進行を抑えこむんだ』」

　ストームプリンセスはグラドラとパンサーに牽制されてヤマタノオロチになかなか接近できません。しかし長距離からの砲撃で着々とヤマタノオロチの耐久力を削り取ってゆきます。

　ソンドラは、フェニホで敵メック二機に接近戦を挑み、大きなダメージを受けながらも敵の主兵装であるPPCを破壊することに成功しました。そして……

**ソンドラ**「この二機はわたしが引き受けますから、隊長は早くヤマタノオロチを！」
**GM**「『もうずいぶん距離を稼いだ。このまま逃げ切ってやる』」
**サモンジ**「まだだ。可変機のスピードを甘く見るなよ！」

　まさに〝嵐のように〟敵に襲いかかるストームプリンセス。走り去るヤマタノオロチを遥かに凌ぐスピードで回りこみ、真正面に立ち塞がります。

**GM**「『邪魔をするな！　私はこんな所で倒れるわけにはいかんのだ』」

　傷ついたヤマタノオロチに残された最後の武器、六連短距離ミサイル発射筒。その最後の咆哮がストームプリンセスの装甲を傷つけますが、致命傷にはなりません。

**サモンジ**「あんたの野心のおかげで、これまで何人に迷惑をかけたと思ってるんだ。きっちり責任取ってもらおうか！」

　サモンジは右腕の長射程型粒子ビーム砲と左腕の大口径レーザーのトリガーにかけた指に力を込めます。二本の光の奔流はヤマタノオロチの胴体にすいこまれ、巨大な竜はついに力つきて崩れ落ちてゆきます。

**GM**「『このままでは済まさんぞ……』とモリ大佐は叫んだけれど、ヤマタノオロチは機能を完全に停止した」
**サモンジ**「これで終わった……かな？」
**レベッカ**「ヤマタノオロチはどうなったの？」
**ソンドラ**「機体中枢がなくなっただけですから、部品は回収可能ですよね」
**イワン**「C3コンピュータを回収しないと」
**レベッカ**「あと、モリ大佐も捕まえておかないと、なにするかわかんないよ。あの人」
**サモンジ**「そうだな。ヤマタノオロチの残骸とモリ大佐の身柄は確実に確保しておこう」
**GM**「そう思ってヤマタノオロチに近づいた瞬間、機体が突然燃え始めた」
**ソンドラ**「自爆装置ですか！」
**GM**「炎は機体の全身を包む。そして右胴体を中心とした場所で大きな爆発がおこった」
**サモンジ**「証拠隠滅のために自爆の道を選んだか……」
**GM**「他の機体は急いで逃げようとするけど」
**サモンジ**「逃してたまるか。追撃開始だ。ついでにセンサーを壊しに来た部隊も叩くぞ」
**一同**「了解！」

## エニウェア解放！

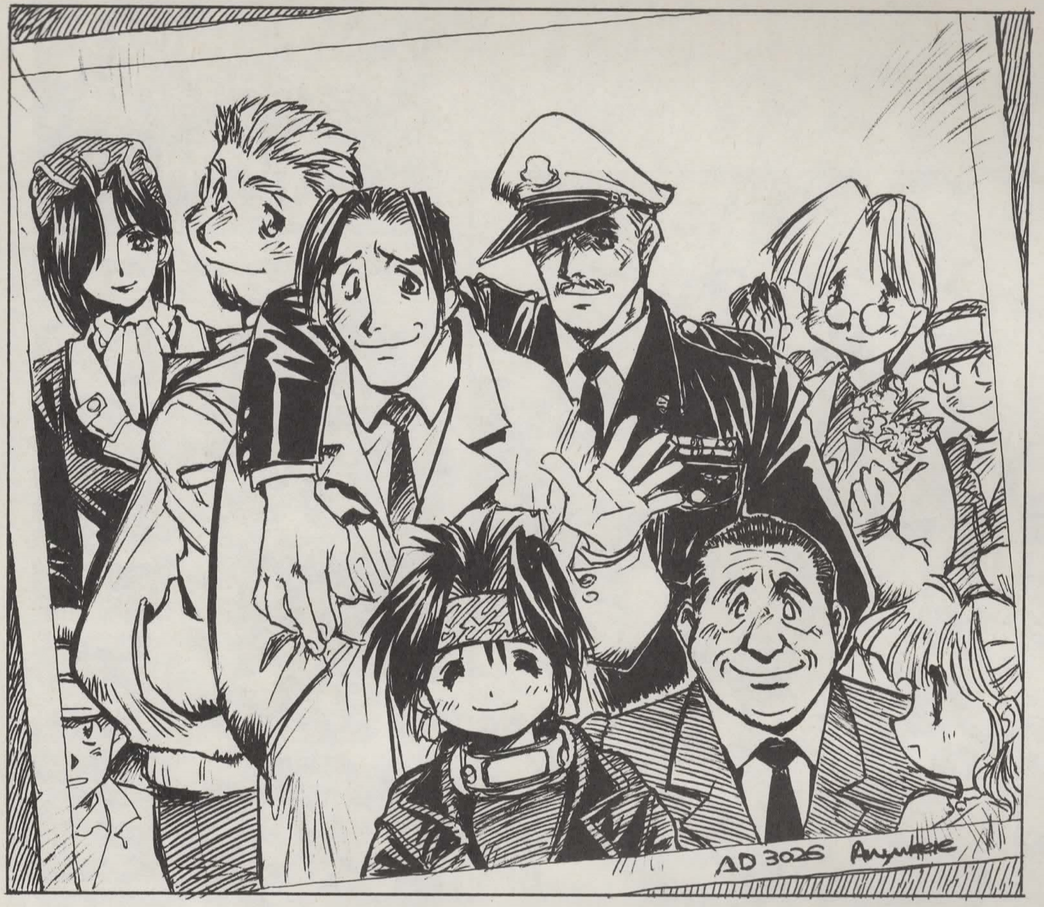
**GM**「気合いの入ったところを悪いんだけど、追撃を開始しようとしたとき、センサーが上空から降下してくる多数の物体を発見した」
**サモンジ**「なにぃ？　援軍か！」
**ソンドラ**「いま敵の増援と戦ったら危ないですよ。こちらのメックはもうボロボロですし」
**GM**「識別信号は味方のものだよ」
**レベッカ**「味方の援軍がやっと来たんだ！」
**イワン**「来るのが遅せえんだよ、まったく……（ブツブツ）」
**GM**「空から降ってきたのは、味方の傭兵〈狂戦士〉連隊の先遣部隊のようですね」
**サモンジ**「我々に対して、なにか通信で連絡を入れてきたりするかね？」
**GM**「『駐留メック部隊の人たちですね。敵主力の掃討は我々に任せて、あなたたちは基地の防御に専念してください』ってさ」
**レベッカ**「そういうことなら、あたしらは言われた通り基地に帰ろうよ」
**サモンジ**「そうだな。イワンは撃墜されたし、レベッカの機体も壊れかけだし、これ以上の戦闘参加は危険だな」
**GM**「うむ。基地のモニターで〈狂戦士〉連隊の戦いぶりを見ていてくれたまえ」

　指揮官を失ったラサルハグ第29連隊は、突如あらわれた増援部隊に対して有効な反撃を試みることもできず敗走を余儀なくされます。そして最終的にはこの惑星から退却しました。

　追撃戦を終えて再終結した〈狂戦士〉連隊はライオンハート城に入城し、数ヵ月にわたる籠城戦にも終わりの日がやってきました。

　そして……

**GM**「それから数日間はメックの修理やケガの治療に費やされたわけだ」
**イワン**「うぉー！　俺のメック～！」
**GM**「大丈夫。増援部隊が補給物資を持ってきたから、それを分けてもらって修理できた」
**サモンジ**「そうだ、捕獲したヤマタノオロチの部品の調査は進んでる？」
**GM**「それは本国に送って詳しく調査するんだろうね。ただし、C3コンピュータ・システムは破片も残さず燃えつきている」
**イワン**「敵の新装備を入手できるいいチャンスだったんだけどな」
**レベッカ**「モリ大佐の遺体は？」
**GM**「ヤマタノオロチを回収するときに現場検証したんだけど、遺体は発見されなかった」
**サモンジ**「骨も残らなかったかそれとも……」
**イワン**「まあ、とりあえずモリ大佐は死んだことにしておこうぜ」
**GM**「そうそう。ストームプリンセスだけど、貴重な発掘メックだから研究用に共和国が接収するってさ」
**サモンジ**「あちゃー。ってことは私は失機者に逆戻りか」
**GM**「かわりに重量級メック一機あげるから」
**サモンジ**「ふぅ。それならいいや」
**レベッカ**「あれ？　発掘メックなのに、あんまり執着していないの」
**サモンジ**「いやあ。所詮は中量級メックだから装甲薄いし」
**ソンドラ**「確かに、隊長機が50トンでは小隊全体の耐久力に欠けますからね」
**サモンジ**「それに交換の効かない部品も多いから乗ってて気を使う」
**イワン**「そりゃそうだ（苦笑）」




**GM**「さて、敵の占領から解放されたポートタウンではパレードとか記念式典が行なわれ、市民の皆さんは喜んでるね」
**レベッカ**「やったぁ。じゃあ、あたしたちは『救国の英雄』とかいって感謝されるんだ」
**GM**「うんにゃ。市民に感謝されてるのはもっぱら援軍で来た〈狂戦士〉連隊のほうだね」
**サモンジ**「うわぁ……手柄はみんな後からやってきた連中のモノなのね」
**イワン**「美味(おい)しいとこだけ持ってかれた……」
**レベッカ**「じゃあ、あたしたちの活躍は？」
**GM**「マスコミの扱いは小さい……というより、ほとんど触れられていないね」
**イワン**「納得いかーん！」
**ソンドラ**「まあまあ、わたしたちは目だつ活躍をしたわけではないですからね」
**GM**「そして、ついに君たちがポートタウン駐留の任務を解かれる日が来た。航宙船が来てるから、惑星ガラテアまで戻れってさ」
**イワン**「ああ『傭兵たちの星』だな」
**ソンドラ**「傭兵がたまり場にしてる星ですね」
**GM**「独立中隊のうけたダメージも大きいし、機士団本隊と合流して再編成するんだって」
**イワン**「なるほど。独立中隊とはいっても、今や戦力は1個小隊半程度まで削られたしな」
**ソンドラ**「そういえば、ワイルズ博士はこれからどうするんですか？」
**GM**「とりあえずはこの惑星に残って工場跡の研究をつづけるってさ。詳しい待遇については後日共和国と協議の上決めるそうな」
**ソンドラ**「そうですか。家族と再会できるといいですね……」
**レベッカ**「じゃあ、そろそろ出発しようか」
**サモンジ**「ああ……。この惑星にはほんの6ヵ月しかいなかったけど、ずいぶんたくさんの事件にまきこまれたような気がするなぁ」
**GM**「さて、帰りの降下船に乗りこもうとしているとき、君たちを呼ぶ大きな声がする」
**ソンドラ**「何か忘れ物でもしましたかね？」
**GM**「いいや。苦労を共にした基地の隊員たちが、総出で君たちをお見送りだ」
**レベッカ**「うわぁ。嬉しいなぁ」
**GM**「ほんでもって花束の贈呈だ」
**サモンジ**「なんか、照れるな（苦笑）」
**GM**「最後にヒルダさんが皆を代表して君たちに一言」
**イワン**「ああ、大統領の長女か」
**GM**「『世間では〈狂戦士〉連隊がこの星を救ったように思われているが、真の勇者は貴官らだ。私たちは、圧倒的な敵に負けずに戦い抜いた貴官らの姿を一生忘れないだろう』」
**ソンドラ**「ちゃんと見てる人は見てますね」
**GM**「では降下船の出発時刻が近づいてきた」
**サモンジ**「はあ。この任務もなんとか完了か」
**レベッカ**「モリ大佐たちが攻めてきたときにはどうなることかと思ったんだけど」
**イワン**「いろいろ酷(ひど)い目にもあったけど、なんとか生き残れてよかったな」
**ソンドラ**「この惑星は、わたしたちにとって忘れられない場所になりそうですね」
**サモンジ**「うむ。そーだね……」
**GM**「さて、最後に基地の皆さんや大統領一家、いつの間にかあらわれたワイルズ博士やレジスタンスの人も集まって記念撮影だ」
**イワン**「正真正銘。これが最後だな」
**サモンジ**「それじゃあ、私が撮影の音頭をとろう。はい、チーズ」

この記念撮影のカメラのシャッター音と共に、6ヵ月強にわたる独立愚連隊のエニウェア駐屯は終わりを告げました。

サモンジは惑星ガラテアで新しい機体を受け取り、部隊は再編成されました。大きな損害を被(こうむ)った独立中隊は規模を縮小して独立小隊となり、ケガの容態が思わしくないクライン大尉に代わってサモンジがこの部隊を率いることになりました。

**サモンジ**「メックの補修や整備も終わって、新しい独立部隊もようやく形になってきたな」
**GM**「ほんではそろそろ出撃だ」
**レベッカ**「もう次の任務に行くの？」
**イワン**「『貧乏ヒマなし』ってか」
**GM**「次の任地はね……（ごにょごにょ）」
**一同**「えー！」
**GM**「というわけだ」
**イワン**「そんなんありかー！」
**レベッカ**「本当にそんな任務やるの〜？」
**ソンドラ**「でもわたしたちって、あんまり仕事を選べる身分じゃないですからね」
**サモンジ**「はあ……。ほんじゃあ皆の衆、出発だ！」
**一同**「おー！」

惑星エニウェアを嵐のように駆け抜けた独立愚連隊。モリ大佐との死闘には幕が引かれたものの、戦乱の宇宙から彼らが活躍すべき舞台がなくなることはない。

彼らの戦いは、まだ終わらない。

ソード・ワールド・バリアント
デュダRPGリプレイ
第8回



# 疑惑の石像（後編）

SWORD WORLD VARIANT

AUTHOR
高井信／安田均とグループSNE
SHIN TAKAI／HITOSHI YASUDA & GROUP SNE

ILLUSTRATOR
草薙琢仁
TAKUHITO KUSANAGI

MAP DRAWER
竜胆丈二
JOUJI RINDOU

SWORD WORLD

名探偵デュダの迷推理で、マエリム・キャット失踪事件は解決したものの事件は終わっていなかった。デューサ画廊一党を許すわけにはいかないと正義と義務と、ちょっとだけ欲に燃える、イーグル街遊撃隊が立ち上がるユーモアミステリー&ファンタジーRPGリプレイ、後編の開幕開幕〜！

**前回のあらすじ**

デュダたちは大金持ちの老婦人コーバーさんの依頼を受けて、行方不明のマエリム・キャットを捜すことになった。猫が消えたのと入れ替わりにコーバーさんに届けられた、石像が怪しいとにらむデュダたち。しかし石像の正体がつかめない。製作もとの〈デューサ画廊〉はいかにもうさんくさい店だ。様々な魔法を試したデュダたちはついに猫をたすけたが……

なんとしてでも〝デューサ画廊〟の悪事を暴き、哀れな犠牲者たちを救い出さねばならない。そのためには……?

デュダたちの作戦会議が始まった。

**リューク**「やっぱり囮捜査かなあ」
**エミール**「そうですね。リアルな石像を依頼しておいて、やつらが誘拐しに来るのを待てば」
**パルマー**「でも、誰が囮になるんですか? 石像にされてしまうかもしれないんですよ」
**デュダ**「(いきなり嬉しそうに)ムーン。おまえ、やれっ」
**ムーン**「え? (呆然)」
**エミール**「お、お金がかかる~。ドワーフのデュダさんで5千ガメルというのなら、からだの大きなムーンはもっと高そうな気がする」
**ラット**「あ、そうか。デュダさんだったら、さっき2千ガメル払ってるから、あと3千ガメルでいいんですよね」
**エミール**「それに、デュダさんなら仮に毒を盛られても平気でしょうし (笑)」
**ラット**「狂犬病の犬に咬まれても平気だったくらいだから (笑)」
**一同**「(頷く)」
**リューク**「では、みんなで命をかけてデュダさんを守るということで」
**一同**「(なぜか無言)」
**リューク**「どうしてみんな黙っちゃうんですか (笑)」
**ラット**「いや、なんとなく (笑)」
**デュダ**「(ぼそぼそと)やはりこんなとき、デュダはわがままを言って、無理やりにでもムーンを囮にならせるのかな」
**GM**「(そんな金はないのにな……と思いつつも) わがまま言うの?」
**デュダ**「うん。絶対にムーンの方がいいと主張する。おれに賛成するのは?」
**一同**「しーん……」
**デュダ**「あちゃ。リュークまで」
**リューク**「いや、ぼくは中立です」
**GM**「では、〝わがまま判定〟だね。デュダのセージ技能6レベルに対して、パルマーのセージ技能2レベルに賛成者3人を足して5。差は1か。なかなかいい勝負だね」
**デュダ**「えいっ。デュダは常に正しいのだっ。(とサイコロを振り) ダメだ。8」
**パルマー**「(サイコロを振り)6。負けた……」
**デュダ**「がっはっは。だから言っただろう。ムーン、おまえが囮になるんだっ(得意そう)」
**GM**「ところで、お金はあるの?」
**デュダ**「え……?」
**GM**「さっきエミールも言ってたけど、デュダで5千ガメルならムーンはもっと高いと思うよ。最低でも6千は覚悟しておかないと」
**デュダ**「みんな、お金持ってる?」
**一同**「(首を横に振る)」
**デュダ**「先立つものがないのか。もともと、最初はおれが囮になるつもりだったしなあ……。(しばし悩んだのち、ヤケクソ気味に)わ、わかったよ。おれが囮になればいいんだろ」
**一同**「(拍手)」

しかし、やはり石像にされるのは怖いらしい。デュダはすぐに前言を翻し、

「いや、待て。ここが名探偵の頭脳の見せどころだ。何かいいアイデアはないか。うーむ……」

と腕を組んで考え始めた。ところが——

**デュダ**「(GMに)〝迷探偵判定〟してもいい?」
**一同**「がくっ (ずっこける)」
**GM**「(ありゃりゃ。でも、だいぶ困ってるみたいだし、いいか) わかった。サイコロを振ってみて」
**デュダ**「(嬉々として)えいっ。ほら見ろ、11が出た。セージ技能レベルと知力ボーナスを足すと18だぜいっ」
**GM**「(それはもう〝すごく役に立つ手懸かり〟だな。さて、どうしよう。そうだ) デュダはふと、このあたりに金持ちの知り合いがいることを思い出した」
**デュダ**「え、金持ちの知り合い? あ、コンラッドか」
**リューク**「あのユニコーンのコンラッドさん (笑)」
**一同**「(笑)」
**デュダ**「そうそう。あいつ、ただの馬をユニコーンだと思って大事にしてるから、『素晴らしくリアルな石像を造る職人がいますよ。どうです、ユニコーンの石像を造ってもらったら?』と勧めれば、喜んで金を出すに違いないぞ。がっはっは」
**一同**「デュダさん、冴えてる~(笑)」

というわけで、早速デュダたちはコンラッドの屋敷へと向かった。

**GM**「さあ着いたよ」
**デュダ**「やあやあ、コンラッドさん、お久しぶりです」
**GM**『おお、デュダではないか。いつぞやは世話になったな』
**デュダ**「実はですね、コンラッドさん、耳よりなお話が」
**GM**『何かな?』
**デュダ**「かくかくしかじかと、〝デューサ画廊〟のリアルな石像のことを話す。『あの可愛がっているユニコーンの像を造ってもらったらいかがでしょうか?』」
**GM**『おお、それは素晴らしい』コンラッドはすぐにその気になった。使用人のカゾールを呼んで、『金はいくらかかってもいいから、素晴らしい石像を造ってもらってくれ』
**デュダ**「大成功 (にんまし)」
**リューク**「ところで、ユニコーンですけど……」
**GM**「安心したまえ。額のコブは健在だよ」
**一同**「(笑)」
**GM**「でもコンラッドは、まだ騙されたことに気づいてない。『このユニコーン、いつまで経っても角が生えてこないんだよな。不憫なやつだが、それだけに可愛い』なんて言ってる」
**一同**「(爆笑)」
**GM**『お、そうだ。実物とは違ってもいいから、石像には角を生やしてくれるよう頼んではもらえまいか』
**ラット**「額に角を〝ズブッ〟ってか。そんなことをしたら、ユニコーンが死んじゃいますよ (笑)」
**GM**『ん? 何か言ったか?』
**ラット**「いえいえ、こちらの話です。お気になさらないように」
**一同**「(爆笑)」

ともあれ、カゾールに牽かれたユニコーン(?)とともに、一行は〝デューサ画廊〟へ向かう。

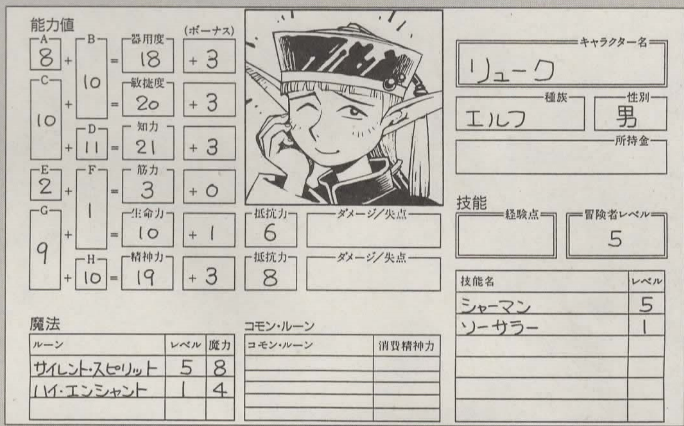
**デュダ**「やあやあ、ドグルさん。また来ましたよ」
**GM**『あなたの石像はまだできてませんよ』
**デュダ**「いえいえ、今度はこの馬の石像を造ってもらいに来たのです」
**GM**『この馬の?』
**デュダ**「そうです。うんとリアルなやつを。

額に角をつけてくれたらありがたい」
GM『角？ それは時間がかかるから……』
一同「（爆笑）」
GM「（無視して）『リアルな石像ですと、8千ガメルいただきますが』
デュダ「（驚いて）8千!?」
GM「でも、カゾールは気にもしていない様子だよ。『あ、そうですか』と顔色も変えず、金を支払う。で、ドグルは『確かにお引き受けいたしました』と言って、店員に馬のスケッチを命じる」
リューク「さすがお金持ちですねえ」
ラット「コンラッドさんの住所を教えて、『ここへ届けてください』」
GM『わかりました。完成次第、送り届けますので』
エミール「どれくらいかかりますか？」
GM「ま、2週間くらいでしょうか」




パルマー「え、2週間も？ もう少し早くなりませんか？」
GM『そう言われましても、注文がたくさんはいっていますしねえ』
デュダ「私の石像もね」
GM『あなたのは……あ、いやいや、そうですねえ、デュダ様の石像も造らなければなりませんし』
リューク「カゾールさんも何か言ってくださいよ」
GM『いや、2週間くらいなら構いませんよ。むやみに仕事を急がせて粗悪品を造られるのも困りますからね』

カゾールにこう言われては、デュダたちも引き下がるしかなかった。
ともあれ、無事に契約を終え、一行はふたたびコンラッド邸へ——




デュダ「あとはやつらがユニコーンを盗みに来るのを待つだけだな」
パルマー「石像が仕上がるまでに2週間ほどかかると言ってましたよね。毎晩野宿はたまりませんし、できれば屋敷のなかで見張りたいですね」
デュダ「そうだな。では、コンラッドさんに話してみよう。『ねえねえ、コンラッドさん』」
GM『お、どうした？ もう用は済んだのではないか？』
デュダ「いえ、もうしばらくここにいたいなあ、と」
GM『え？ あ、そうかそうか。いい話を教えてくれたな。感謝してるぞ』とデュダに百ガメルほど握らす」
デュダ「どうもありがと……いや、そうではなくて」




GM『なんだ、足りないのか』と、もう百ガメル。コンラッドは完全に勘違いしてるようだね」
パルマー「ユニコーンの世話などをさせていただければ」
GM『申し出はありがたいが、それはカゾールに任せてあるし、庭師のギャラハンもいる。人手は足りてるよ』
リューク「こりゃダメだ」
エミール「理由も言わずに『屋敷にいさせろ』なんて言っても無理ですよ」
デュダ「だって、理由を言ったら、石像の注文を取り消しちゃうだろ」
GM「ま、そうだろうね」
パルマー「仕方がありませんから、ここは外で見張ることにしましょう」
デュダ「あ、待てよ。店の方を見張っておくという手もあるぞ」
リューク「でも、彼らが実際に動いているという保証はありませんからね。石像を造るのとは別動隊という可能性も考えておかないと」
ラット「店とここを見張るというのは？」
エミール「できのいいシーフがひとりしかいませんからねえ」
パルマー「ふた手に分かれたくはないですしねえ」
ムーン「ということは、やっぱりこっちを見張るのかなあ」
デュダ「うーん。やつらがやってくるのを待つのもひとつの手だろうけど、逆に、店に忍びこむのはどうだ？」
ラット「他人の家に忍びこむのは何の抵抗もありませんけど、捕まって石にされたらどうするんですか」
デュダ「（嬉しそうに）1度死んだ命じゃないか（笑）」（リプレイ第6話「街を走る恐怖」参照）
リューク「大丈夫ですよ。ラットさんが帰ってこなかったら、ぼくたち、ラットさんの石像を捜します。たぶん店か公園に行けば見つ

かるでしょう」
デュダ「そうそう。石像になってても魔法で治せるんだから（無責任な口調）」
ラット「ひどいなあ。（頭をかきつつも）わかりました。では、早速今晩にでも忍びこむことにしましょう」
エミール「ネコ通信機（パルマーの使い魔である黒猫）はどうするの？」
一同「（笑）」
パルマー「通信機つけてもいいけど、落としてくるなよ（笑）」
ラット「（猫に）おまえ、まるでおれのオプションだな」
一同「（笑）」

　で、夜になった。

GM「さて、〝デューサ画廊〟だ。どうやら店舗の奥は住居になっているみたいだね」
ラット「裏口から忍びこみますが、鍵は？」
GM「もちろん掛かってる」
ラット「鍵開けします。（サイコロを振り）15です」
GM「そりゃもちろん開くよ。ピキーン」
ラット「では、なかにはいって」
デュダ「怪しいのは作業場の地下だ」
GM「これこれ、ここにいない人は発言しないように」
ラット「作業場へ（笑）」
GM「作業場には鍵は掛かっていないよ」
ラット「なかにはいりますが、石像が動いたら嫌だな」
デュダ「心配ない。ただのゴーレムだ（また無責任な口調）」
ラット「ゴーレムって、充分に怖いですよ～（悲鳴）」
GM「ご安心。作業場には人影は見えないし、石像が動き出す気配もないよ」
ラット「怪しいものとか、地下に通じる扉がないかとか探ります」
GM「忍び足の判定（シーフ技能レベル＋敏捷度ボーナス）だ」
ラット「（サイコロを振るが、自信なげに）10です」
GM「（それでは気づかれちゃうよ）そうやってゴソゴソしていると、扉の向こうで声が聞こえる」
ラット「隠れます。（サイコロを振り）17。（自信たっぷりに）石像の真似をして立ってます」
一同「（笑）」
リューク「リアルな石像だなあ」
エミール「しかも色つき（笑）」
GM「扉が開いて、4人の男たちがはいってくる。みんな〝デューサ画廊〟の店員だね。（4人全員に知覚判定をするが、誰ひとりとして17を上回る達成値は出ない）くそっ、見つからないっ。あんなに堂々と隠れているのになあ」
一同「（爆笑）」
GM「男たちは『おっかしいなあ。確かに音が聞こえたような気がしたんだがなあ』と首を傾げながら作業場を出ていく」
ラット「男たちの足音が聞こえなくなるのを待って、作業場の調査を続けます」
GM「では、もう1度忍び足の判定」
ラット「（サイコロを振り）ひいぃ～、1ゾロ（悲鳴）」
一同「（大爆笑）」
デュダ「どんがらがっしゃーん。石像でも倒したな（笑）」
ムーン「おかしいぞ、おかしいぞ、おかしいぞ～（笑）」
GM「その通り、さっきの男たちが口々に叫びながら作業場に走りこんでくる。『おっ、石像が倒れているぞっ』」
ラット「か、隠れます。（サイコロを振り）14」
GM「14なら、4人で捜せば1人くらいは……。（サイコロを振ると、2人が成功）『お、おまえは昼間店に来たやつだな。そんな石像の真似をして、おれたちの目を誤魔化せると思うのかっ』」
一同「（爆笑）」
ラット「逃げます（笑）」
GM「背中を向けているから、マイナス4の修正がくるよん」
ラット「構いません」
GM「ほんとにいいの？　4人掛かりで攻撃してくるんだよ」
ラット「ええ。おそらくファイター技能を持っている人はいないでしょうから」

　しかし、ラットの読みは甘かった。実はこの4人、ファイター技能は持っていないが、全員シーフなのである（しかも4レベル）。

「ひえええ。つ、強いっ。どうして石像職人がこんなに強いんだあ……」

　悲鳴を上げるラット。（その理由は、いずれ判明するからね、ラットくん）
　4人の攻撃は容赦なかった。1人目の攻撃が命中したのに続いて、なんと2人目はクリティカル！
　たちまちラットの生命点はマイナス4まで削られてしまった。（生死判定には6ゾロで成功し、かろうじて死は免れたのだが……）
　あんなところで1ゾロを出すから、こういうことになるのだよ、ラットくん。

ラット「（情けない声で）ただの石像職人に倒





されるおれって、いったい……」
**一同**「（笑）」
**GM**「男たちは気絶しているラットを縛り上げた。男のひとりが作業場を出ようとしているけど、ネコ通信機はどうしているのかな？」
**パルマー**「あ、そうだった。一応、石像の陰から様子を窺っています。ラットから目を離すことはできない」
**GM**「しばらくすると、出ていった男がひとりのドワーフを連れて戻ってきた。店主のドグルだ。『昼間の客ではないか。とりあえず意識を取り戻させて、話を聞こう』ドグルは言うと、ラットの胸に手を当て、何やら呪文を唱えた」
**パルマー**「〈キュアー・ウーンズ〉ですか？」
**GM**「そうらしいね」
**リューク**「なんと、石像職人のくせに魔法まで使うのか。うーん、相手を見くびっていたみたいですね」
**GM**「ラット、気がついていいよ」
**ラット**「ああ、よく寝た。わっ、ぐるぐる巻きだっ」
**GM**『おまえ、ここで何をしていた？』
**ラット**「あの乙女の像に惚れて、どうしても会いたくなって……」
**GM**『嘘つけ。怪しいやつだ。痛い目に遭いたいのか。いや、もう充分に痛い目に遭ってるみたいだな』（笑）
**ラット**「死にかけたんですよ〜」
**GM**『もう1度死にたいのか』店員に命じて、ショート・ソードで脇腹をチクチク」
**ラット**「ひえっ。本当のことを言います。立派な石像があるんで、盗もうとしたんです」
**GM**『おまえひとりで、あの重い石像を盗み出すつもりか？　嘘をつくなら、もう少しマシなことを考えるんだな』
**ラット**「ネズミとか、小さい石像もあるじゃないですか」
**GM**『なるほど、コソ泥か。ま、明日にでも、巡察官本部に突き出すことにしよう』
**ラット**「ええっ、巡察官本部〜」
**一同**「（口を揃えて）ええっ、巡察官本部〜（笑）」
**ラット**「なんでもしますから、巡察官本部だけはご勘弁を〜」
**GM**『ほお、面白いことを言うな。なんでもするって、何ができる？』
**ラット**「盗賊なので、できることは限られていますけど……」
**GM**『あの石像を倒したのはおまえだろ。そんな情けない盗賊なんて必要ない』
**ラット**「ええーっ。いつもはそんなことはないんですよ〜。今日はたまたま調子が悪かっただけで……」
**GM**『えーい、うるさい。誰か、こいつに猿ぐつわしろ』
**ラット**「もごもご……」
**GM**「ドグルは店員のひとりに、『おい、おまえ。こいつを朝まで見張ってろ』と命じて、ほかの3人と作業場を出ていく」
**デュダ**「さて、どうしようか」
**リューク**「ラットさん、よっぽど巡察官本部に連れていかれるのが嫌みたいですね」
**デュダ**「そりゃそうだ。ギリアムにネチネチいびられるに決まってるからな。ついに尻尾を出したな……とか言われて（なぜか嬉しそう）」
**ラット**「そんな〜。デュダさん、なんとかしてくださいよ〜（泣き声）」
**パルマー**「（冷静に）ま、いずれにせよ、今すぐに救い出すのは無理でしょうね」
**ムーン**「そうですね。最悪の場合、巡察官本部に突き出される寸前に助け出せばいいんですから」
**デュダ**「そういうわけだ。ラット、我慢しろ」
**ラット**「わかりましたよ（憮然）」
**デュダ**「それより、向こうの計画がわかればなあ。やっぱり猫か？」
**ムーン**「猫にいろいろ探らせて……」
**ラット**「猫くん。ぼくが見張りを引きつけておくから、きみが家のなかを探るんだ」
**リューク**「（呆れて）ラットさん、そんなことを言ってる場合じゃないでしょう（笑）」
**GM**「とまあ、そんなことを話しているとですね、作業場にひとりの店員がはいってきた。『これから出掛けてくる。見張り、しっかりと頼むぞ』『おう、わかった』という会話が交わされ、男は出ていく」
**ラット**『何をする気だ？』と訊きたいけど」
**GM**「猿ぐつわが解けてないから無理だね。でも、音は聞こえるよ。作業場の前を歩く複数の足音と話し声。扉の開く音、閉まる音。その後は静かになる」
**ラット**「なるほど、これからユニコーンを捕まえに行くんだなあ……と思っている」
**デュダ**「その音はこちらにも聞こえるの？」
**GM**「猫がいるからね」
**ムーン**「デュダさん、来るらしいですよ」
**エミール**「でも、ユニコーンのところとは限らないのでは？」
**リューク**「石像ができるまで2週間とか言ってましたしね」
**デュダ**「あ、そうか。困ったなあ」
**パルマー**「猫にやつらのあとを尾けさせましょうか」
**デュダ**「ラットのことも気になるけど、ま、巡察官本部に突き出すと言ってるんだから、殺されることもないだろう」
**パルマー**「じゃ、猫に、『おーい、やつらのあ



| キャラクター名 | 種族 | 性別 | 冒険者レベル |
|---|---|---|---|
| ラット | 人間 | 男 | 5 |

| 能力値 | | 値 | ボーナス |
|---|---|---|---|
| A 12 + B 3 | 器用度 | 15 | +2 |
| B 3 + C 11 | 敏捷度 | 14 | +2 |
| C 11 + D 2 | 知力 | 13 | +2 |
| E 9 + F 3 | 筋力 | 12 | +2 |
| F 3 + G 4 | 生命力 | 7 | +1 |
| G 4 + H 10 | 精神力 | 14 | +2 |

| 技能名 | レベル |
|---|---|
| シーフ | 5 |
| レンジャー | 2 |



| キャラクター名 | 種族 | 性別 | 冒険者レベル |
|---|---|---|---|
| エミール | 人間 | 女 | 5 |

| 能力値 | | 値 | ボーナス | 抵抗力 |
|---|---|---|---|---|
| A 12 + B 3 | 器用度 | 15 | +2 | |
| B 3 + C 5 | 敏捷度 | 8 | +1 | |
| C 5 + D 7 | 知力 | 12 | +2 | |
| E 6 + F 8 | 筋力 | 14 | +2 | |
| F 8 + G 11 | 生命力 | 19 | +3 | 7 |
| G 11 + H 8 | 精神力 | 19 | +3 | 7 |

| 技能名 | レベル |
|---|---|
| ファイター | 2 |
| プリースト（マーファ） | 5 |

| 魔法 ルーン | レベル | 魔力 |
|---|---|---|
| ホーリープレイ | 4 | 6 |



| キャラクター名 | 種族 | 性別 | 冒険者レベル |
|---|---|---|---|
| パルマー | ハーフエルフ | 男 | 3 |

| 能力値 | | 値 | ボーナス | 抵抗力 |
|---|---|---|---|---|
| A 5 + B 7 | 器用度 | 12 | +2 | |
| B 7 + C 7 | 敏捷度 | 14 | +2 | |
| C 7 + D 12 | 知力 | 19 | +3 | |
| E 4 + F 7 | 筋力 | 11 | +1 | |
| F 7 + G 7 | 生命力 | 14 | +2 | 5 |
| G 7 + H 6 | 精神力 | 13 | +2 | 5 |

| 技能名 | レベル |
|---|---|
| ソーサラー | 3 |
| セージ | 2 |
| ファイター | 1 |

| 魔法 ルーン | レベル | 魔力 |
|---|---|---|
| ハイ・エンシャント | 3 | 6 |

とを追うんだ」
**GM**「猫が外に出ると、4人組の男が歩いていくのが見える。ドグルと店員3人だ。男たちは東の方に向かっているようだね」
**デュダ**「ん、来るぞ」
**GM**「コンラッド邸とは、ちょっと方向が違うかな」
**ムーン**「ありゃ？」
**デュダ**「そんなことは、今さらどうでもいい。とにかく捕まえて、吐かせるんだ」
**リューク**「でも、深夜の散歩だと言われたら……」
**デュダ**「もちろん、やつらが目的を果たして家から出てきたところを捕まえるんだ」
**リューク**「なるほど。動かぬ証拠を突きつけるんですね」

などと相談しているうちに、ドグルたちの目的地がコンラッド邸ではないことが明らかになった。

**リューク**「猫が行く方向に移動できますか？」
**GM**「猫の視界にはいる周囲の情景から、だいたいの見当はつくよ。今はどのあたりにいて、どっちへ向かっているのか、ってね。お、そんなことを言っているうちに、男たちの足が止まったよ。1軒の豪邸の前だ。彼らはひょいひょいと身軽に塀（へい）を乗り越えていく」
**エミール**「その豪邸は特定できます？」
**GM**「うん。みんなも訪ねたことがあるね。ランガーの屋敷だ」
**デュダ**「ランガーって？」
**GM**「〈魔法の豚足〉事件は憶えているよね。ランガーというのは、豚足を騙されて買ったニセ金持ちスタンレーの友人だよ」（富士見ファンタジア文庫『魔法の豚足』参照）
**デュダ**「あ、なるほど」
**GM**「ランガーも高級住宅街に住んでいるんだ。しかも、ここからそう遠くはない」
**デュダ**「行くんだあ」

デュダのひと言で、一行はランガーの屋敷に向かって走り出す。

**パルマー**「どうやらこの屋敷に間違いないようですね」
**デュダ**「そんなことはわかっている。それより、やつらはどうした？」
**リューク**「まだ忍びこんでない？」
**GM**「いや、もう姿は見えない」
**パルマー**「猫に見張らせていますけど？」
**GM**「屋敷のなかまで追跡させたの？」
**パルマー**「一応、そのつもりでした」
**GM**「だったら、やつらの行動はわかる。塀を乗り越え、見事な手つきで鍵を外し、室内に潜入。寝室で寝ている少女を気絶させ、ちょうど今、袋に詰めようとしているところだ」
**デュダ**「なに、少女を？　それは許せん」
**エミール**「出てきたところを取っ捕まえましょう」
**リューク**「塀の陰か何かに隠れて待ちます」
**GM**「待っていると、今度はやつら、正門から堂々と出てくる」
**デュダ**「こらっ、おまえら！」
**GM**「『あ、おまえは昼間の』」
**デュダ**「『そうだ。おまえらの悪事はすべて露見（けん）したぞっ』とカッコよく言って、さっとうしろに隠れるっ（笑）」
**GM**「『悪事？　なんのことだ？』」
**リューク**「とぼけるな。その袋は何だ？」
**GM**「『石像を運んでいるのだ』」
**リューク**「石像の割には、ぐったりしているぞ。改めさせてもらう」
**ムーン**「その袋を寄越（よこ）せ」
**GM**「『わっ、何をする。者ども、かかれっ』」
**エミール**「相手は何人ですか？」
**GM**「4人。前に3人の店員がいて、後方に店主のドグルだ」
**エミール**「一応こっちは5人だけど、1人は戦力外だし」
**デュダ**「何を言う。精神点ならいくらでも分けてやるぞ」
**エミール**「あ、でもデュダさん。そんなに離れていては」
**デュダ**「〈トランスファー・メンタルパワー〉って、接触しないと使えなかったっけ？」
**エミール**「ええ、そうです」
**デュダ**「それじゃあ、危なくなったらダダーッと駆けていって精神点を分けてやる」
**一同**「（苦笑）」
**パルマー**「やつらの服装は？」
**GM**「全員揃ってソフト・レザーにショート・ソード」
**デュダ**「うーん、盗賊っぽいなあ」
**リューク**「魔法が使える分だけ、こっちが有利だ」
**GM**「気絶していたラットが癒（いや）されたの、忘れた？」

**パルマー**「つまりドグルはプリーストなんですね」

**GM**「(答えず)さあ、戦闘開始だよ」

　実はこの4人、全員がシーフ(4レベル)で、わずかにドグルがプリースト技能(1レベル)を保有しているだけである。

　GMとしては、はったりをかましたつもりだったが、所詮はったりははったりで、実際に戦闘が始まってしまうと、魔法と肉弾攻撃の連携プレイには歯が立たなかった。

　1ラウンド目こそ5分と5分の闘いを見せたものの、2ラウンド目早々にリュークの〈ファイア・ボール〉が全員に炸裂！　早くもヘロヘロ状態になってしまった。

　デュダが降伏勧告をするが、攻撃をかわすことだけには自信のある盗賊集団、あくまでも抵抗する。

**エミール**「仕方がないなあ。〈フォース〉を4人に対象拡大してかけます。(サイコロを振り)15、16、14、17」

**GM**「(抵抗を試みるが、4人とも失敗)ダメージは？」

**エミール**「まず親分ね。(サイコロを振り)あ、クリティカルしてしまった。あ、また。あ、もう1回。27点です」

**一同**「おおっ(どよめき)」

**GM**「ドグルばったり。生命点マイナス16。完全に破壊されている」

**デュダ**「あーあ、エミールが殺しちゃった」

**リューク**「降伏しろ〜」

**一同**「降伏しろ〜」

**エミール**「まだほかの人へのダメージが」

**一同**「(笑)」

**GM**「(ヤケクソ気味に)はいはい、ください」

　エミールの〈フォース〉はなおも猛威を揮い続け、またたく間に残りの3人も生命点がマイナス状態になってしまった。生死判定にも失敗し、全滅である。

**リューク**「皆殺しか……。これじゃ話を聞くこともできない」

**ムーン**「困りましたねえ」

**GM**「いや、まだ1人残ってるよ。ラットの見張り」

**デュダ**「あ、そうだった。ラットを助けに行こう」

**エミール**「その前に、袋の少女を出してあげないと」

**デュダ**「あ、すっかり忘れてた(笑)」

**パルマー**「(呆れ顔で)デュダさん、ほんとに忘れてたんですか？」

**デュダ**「(元気いっぱいに)もっちろん」

　毎度のことながら、能天気なドワーフである。

　少女の名はアイリーンと言った。むろん、ランガーの娘だ。

**デュダ**「とにかく父親のランガーに話して、娘を助けた礼をもらおう」

**一同**「さんせーい」

**デュダ**「どんどん。ランガーさん、起きてください」

**GM**「しばらく待っていると、寝惚け顔のランガーが姿を現わす。眠い目を擦りながら、『こんな夜中に、誰ですか？』」

**デュダ**「名探偵デュダです」

**GM**「『デュダ？　ああ、あの……』どうやらランガーはデュダのことを憶えているみたいだね」

**デュダ**「ランガーさん。あなた、〝デューサ画廊〟に娘さんの石像を注文したでしょう」

**GM**「『ええ』と頷いたランガー、デュダのうしろに娘がいるのに気づいて仰天する。『ア、アイリーン。どうしておまえ、そんなところに!?』」

**デュダ**「ランガーさん、これこれこういうわけで、われわれが娘さんの危機を救ったのです。えっへん」

**GM**「『え？　まさか……』ランガーはなかなかデュダの話を信用しなかったけど、娘に確認して、やっと事実と認めたよ。『ありがとう、ありがとう。これはお礼です』とデュダに千ガメルを手渡す」

**デュダ**「『いやいや、そんなつもりで娘さんを助けたわけでは……』と言いつつも、しっかり懐にしまいこむ」

**一同**「(呆れて無言)」

**エミール**「デュダさん、早くラットを助けに行かないと」

**デュダ**「おお、そうだった。ランガーさん、何か困ったことがあったら、《デュダ探偵事務所》へ。いつでも相談に乗りますぞ」

**GM**「『はあ、わかりました』」

　ランガーに別れを告げたデュダたち一行は〝デューサ画廊〟へ向かった。

**GM**「さあ、〝デューサ画廊〟に着いたよ」

**デュダ**「相手はひとりだ。正面から堂々と乗りこむぞ」

**パルマー**「はあ。まあ、構わないでしょうね」

**デュダ**「どん、がん。ずんずんずん。まっすぐ作業場へ行く。扉に鍵は？」

**GM**「掛かっていない」

**デュダ**「どん。扉を蹴り開ける」

**ムーン**「どどどーっ」

**GM**「『あわわわ……』見張りは呆然として、舌の根も合わない状態だ」

**デュダ**「ボスは死んだぞ。おとなしく降伏しろ(強気)」

**GM**「降伏も何も、こんなにズラリと並ばれては。(ふと思い出し)あ、そうだ。人質がいたんだっけ」

**デュダ**「もう遅い(笑)」

**ラット**「見張りがおれのことに気づく前に、這ってでもデュダさんたちのところへ行く。ずるずるずる……(笑)」

**デュダ**「おお、ラット。無事だったか」

**ラット**「もごもご……」

**リューク**「縄を解いて、猿ぐつわを取ってあげます」

**ラット**「ふう。助かった」

**GM**「(苦笑して見ている)」

**デュダ**「どうだ、もう人質はいないぞ。降伏しろっ」

**GM**「はいはい、わかりました。見張りはおとなしく降伏するよ」

**デュダ**「薬を出せ、薬を！」

**GM**「『は？　なんのことです？』すっかり観念したのか、従順な口振りだよ」

**デュダ**「なんという薬だったっけ？」

**ラット**「石化の薬」

**パルマー**「メデューサ・アイズですね」

**デュダ**「そうそう。メデューサ・アイズを出すんだっ」

**GM**「『メデューサ・アイズ？　それは何ですか？』男は首を傾げている」

**リューク**「あれ？　この人、本当に知らないみたいですよ」

**パルマー**「店主のドグルが石像を造っていた場所はどこ？」

**GM**「『この作業場ですが……』なぜか男は口ごもる」

**ラット**「作業場を探しますが、薬らしきものは見つかります？」

**GM**「いや、見当たらないね」

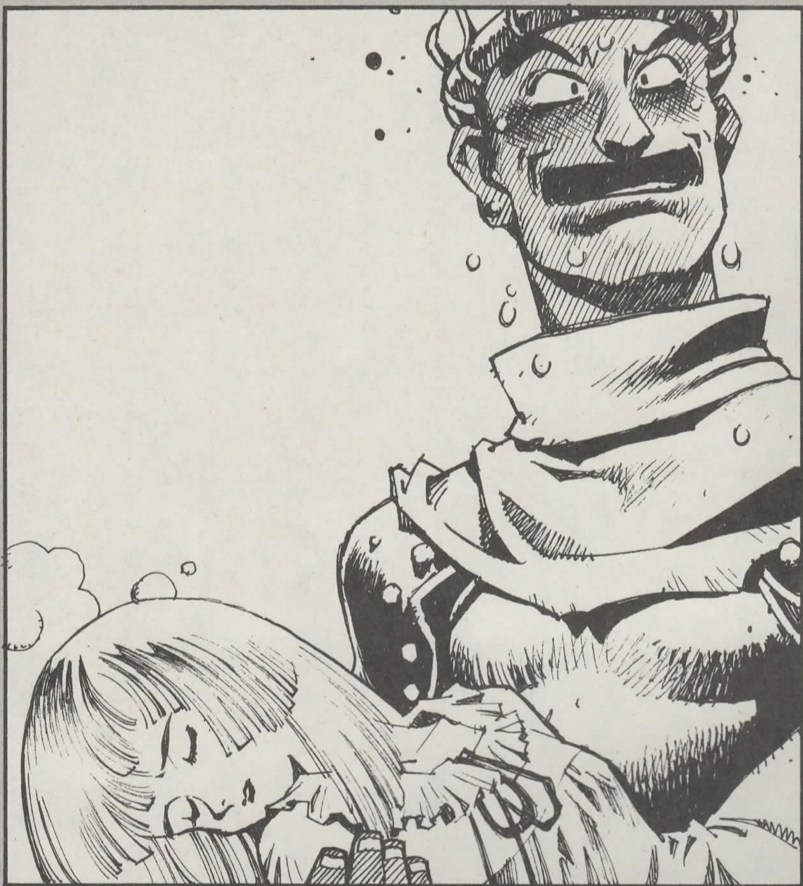
**デュダ**「ますます怪しいな。おい、きりきり吐くんだっ」

**GM**「『じ、実は……ドグルはそんなに優秀な石像職人ではないのです』」

**デュダ**「うむ、そうだろうと思っていた」

**GM**「『すみません。ドグルがグードン出身だの私たちが石像職人だの、みんな嘘だったんです』」

**デュダ**「うむ。それはわかっている。問題は、何をしたかったのか、ということだ」



**GM**『私たちはただ雇われただけですから……』
**デュダ**「雇われた？　ドグルにか？」
**GM**『いえ、違います。私たちはロマールを根城にする盗賊団でして』
**デュダ**「ロマールの盗賊団？　そんなやつらが、なぜオランに来て、石像屋なんか始めたのだ？」
**GM**『ですから、雇われたと言っているではありませんか。ロマールでコソ泥しているより、ずっと儲かるということなので、ほいほいと話に乗って、オランにやって来たのです』
**パルマー**「まだ背後に組織があるというわけですね」
**ラット**「いったい誰に雇われたんだ？」
**GM**『ボウルズさんという人です』
**エミール**「ボウルズ？　何者だ？」
**GM**『さあ？　詳しいことは知りません』
**エミール**「で、そのボウルズという人は何をしたかったんです？」
**GM**『私たちは店を任されて、石像の注文を取っていただけですから……』
**リューク**「嘘つけ。人間やペットを誘拐していただろう」
**GM**『ひえっ。そこまでご存知だったのですか』
**デュダ**「当たり前だ。素直に白状しろ」
**GM**『わ、わかりました。普通の石像は私たちが適当に造りますが、リアルな石像の注文があった場合は、当然私たちには造れません。そのモデルを連れていけば、あちらで石像を造ってくれるのです。翌日に取りに行くと、それはもう素晴らしい石像ができていまして』
**パルマー**「その石像が、モデルを石化したものだとは気づかなかった？」
**GM**『薄々は感じていましたが、確かめるとクビにされそうな気がして。それに、知ってそんな犯罪に加担したとなると、もし悪事が露見したとき大変ですし』
**デュダ**「どっちにせよ、寝込みを襲って誘拐していたら同じじゃあ」
**ラット**「その上、泥棒まがいの仕事をしておきながら、モグリだな？　このあたりの盗賊ギルドには挨拶してないんだろ」
**GM**『え、ええ、まあ……。表向きは、あくまで商人としてオランに来たのですから』
**デュダ**「とにかく、そのボウルズとやらを締め上げるしかなさそうだな。そのおっさん、今もロマールにいるの？」
**GM**『いえ、私たちと一緒にオランに来ました』
**デュダ**「今はどこにいる？」
**GM**『スラム街にアジトがありまして、そこに……』
**パルマー**「なるほど。そのアジトが石像製造工場になっていて」
**エミール**「どうやらそこにすべての謎が隠されているようですね」
**ムーン**「スラム街と言っても広いからなあ。おい、詳しい場所を教えろ」
**GM**『〝万色の華館〟の裏手にある民家です』
**ラット**「じゃあ、そのアジトに案内するんだ。仲間が来たから強気だぞ（笑）」
**GM**「でも、ちょっと怪我したら死んじゃうよね。何せ生命点1だから」
**ラット**「あ、忘れてた（笑）」
**デュダ**「ラット、直してやるぞ。（と勢いよくサイコロを振るが）うわっ、1ゾロ！」
**一同**「（爆笑）」
**エミール**「あたしが治します。（サイコロを振り）8点治りました」
**ラット**「ふう……（安堵）」
**デュダ**「ところで、こいつ、どうする？」
**エミール**「まあ、巡察官本部に突き出すのがスジでしょうね。この事件に関しても報告しなければならないでしょうし」
**デュダ**「（嫌そうに）ギリアムに？」
**エミール**「気持ちはわかりますけど、これだけの大事件なんですから」
**パルマー**「ギリアムだけが巡察官というわけでもありませんし」
**デュダ**「うむ。ギリアム以外の巡察官に届けるのなら許す」
**リューク**「ギリアムのことだから、今ごろは公園で……（笑）」
**デュダ**「おおっ、そうだ。今のうちに届けよう」
**ラット**「盗賊ギルドに通報すれば、モグリの盗賊発見ということでお礼をもらえるかと思ったけど、巡察官本部でいいです」

一行は男を引き連れ、巡察官本部へ──

**デュダ**「どんどん」
**GM**『なんだ、おまえたちか』
**エミール**「まさか……」
**GM**「そう、ギリアムだよ」
**リューク**「どうしてギリアムが……？」
**GM**『今日はおれの当直の日なんだよ。文句あるかっ』
**ラット**「ほかの人いませんか？（笑）」
**GM**『もうひとりいるが……』
**ラット**「その人に代わってもらえません？」
**GM**『それより、早く用件を言え』
**デュダ**「（いきなり）ギリアムさん、公園の方が楽しそうですよ」
**GM**『公園がどうした？』耳がピクッと動く
**ラット**「いやあ、さっき公園を歩いていたら、今日はカップルがたくさんいるなあ、と」
**リューク**「すごい美人もいましたよね」
**ムーン**「何やらいかがわしい行為を……」
**GM**『なに？　本当か』
**パルマー**「ギリアムさん。そろそろ夜回りの

時間ではないですか?」
**GM**『おお、そうだった。早速そのいかがわしいカップルを検挙しに行こう。ご苦労だったな』ギリアムは公園に向かって走り去っていく」
**一同**「行ってらっしゃーい(笑)」
**リューク**「では、ほかの巡察官さーん(笑)」
**GM**「すると、もうひとりの巡察官が出てくる。ベイスと言って、ギリアムの同僚だよ。『ん? ギリアムはどこへ行った?』」
**デュダ**「さあ? 急に何か用事を思い出したらしく、走っていってしまいました。そんなことより、大変な事件が起こっているんですよ。かくかくしかじか……」
**GM**『そう言えば最近、人やペットが行方不明になったという届けが増えているなあ。なるほど、そういうことになっていたのか。いや、ご苦労だった』
**デュダ**「これからどうするんですか?」
**GM**『非番の巡察官に召集をかけて、アジトへ乗りこむつもりだ。事態は一刻を争う。今も新たな犠牲者が出ているかもしれないからな』
**リューク**「デュダさん、ぼくたち、どうします?」
**デュダ**「もちろんついていく。ギリアムはいないし」
**一同**「(頷く)」
**デュダ**「ベイスさん。われわれも微力ながらお手伝いいたしましょう」
**GM**『そうか。それは助かる。ちょっと待っててくれ』ベイスは言って、いったん本部に引っこんだ」
**パルマー**「助っ人の召集ですね」
**GM**「そう。召集に応じて集まってきた巡察官は4人。ベイスも合わせて5人だ」
**エミール**「巡察官が5人。それは心強いですねえ」
**リューク**「まさかそのなかにギリアムがいるなんてことは?(笑)」
**GM**「(苦笑いしつつ)いません」
**デュダ**「では、出発」
**GM**「あの盗賊はどうするの?」
**デュダ**「縄で縛って連れていきます。アジトまで案内させないといけない」

デュダたち6人に巡察官5人、それに人質の男を加えて、総勢なんと12人!

一行は一路スラム街へ向かう。

**GM**「男に案内させて〝万色の華館〟の方に行くと、〈ボウルズ〉という表札の掛かった民家があった。『ここが敵のアジトか』巡察官たちは色めき立っているけど」
**エミール**「やつら、起きてます?」
**GM**「そうらしいですね。窓から光が漏れている」
**リューク**「何か計略を使いましょうか?」
**デュダ**「いや、巡察官が5人もいるんだし、何も怖いものはないぞっ」
**GM**「では、そのまま踏みこむと?」
**デュダ**「(威勢よく)おおっ。どどどどど」
**リューク**「あ、デュダさんが行ってしまった。ぼくたちも」
**一同**「どどどど」
**GM**「(本当は扉に鍵が掛かっていたんだけど、ま、いいか)巡察官たちも、『民間人に遅れをとるな』どどどどど」
**デュダ**「部屋のなかはどうなってるの?」
**GM**「5人の男たちがいる。結構広い部屋みたいだけど、カーテンで仕切られていて、奥は見えない」
**デュダ**「こら、おまえらっ。こっちは11人で、おまけに巡察官が5人もいるんだぞ。観念するんだ」
**GM**「しかし男たちは動じる気配はないね。ボスらしい男がこちらに向かって、『ふっふっふ。そうかな?』にやりと不気味な笑みを漏らす」
**リューク**「デュダさん、あいつら、何か企んでますよ」
**GM**『ふっふっふ』男は背後のカーテンに手を伸ばした。『おまえたち、こっちをじーっと見てるんだぞ』と言い放つや、カーテンを開けようとする」
**一同**「ぎえっ」
**リューク**『じーっと見てるんだぞ』なんて言われたら、目がすーっと横の方を」
**ラット**「怪しいに決まってるからな」
**デュダ**「(のほほんと)デュダは見てるかもしれんなあ(笑)」
**リューク**「デュダさん、見ちゃダメですよ」
**GM**「(緊迫の口調で)さあ、男はカーテンを開けた。顔を背けようとする人は敏捷度で判定を」
**エミール**「び、敏捷度(絶句)」



**一同**「(笑)」
**GM**「目標値は10だよ」
**一同**「よーし」

目標値が低く、ほとんど失敗の可能性はないとはいえ、さすがにみんな真剣だった。ふだんにも増して気合いを入れてサイコロを振る。

結果、危うく失敗しそうになった人はいたものの、(巡察官たちも含めて)全員が成功した。

**GM**「全員成功? 1人くらいは失敗してくれると思っていたんだけどなあ……」
**デュダ**「ふんっ。ドワーフと思って馬鹿にするなっ。(エミールに)なあ。エミールも言ってやれよ」
**エミール**「あたしはドワーフじゃないってば」

一同「(笑)」

口では悔しがったが、実は内心、GMは安堵していた。失敗されたら困るから、わざと目標値を低く設定したのである。(なぜかって？　それはまだ秘密)

リューク「カーテンの向こう側、ちらっとくらいは見えました？」

GM「なんだか人間の女性が立っているみたいだったね」

パルマー「それで髪の毛が蛇ですか？」

GM「そこまでは見えないよ」

デュダ「よし、デュダが教えてやろう。『あれはメデューサだ。みんな、気をつけろ。やつの目を見ると石になるぞ』」

GM「(しめしめ。メデューサと思いこんでくれたぞ)」

パルマー「ラット、鏡を持ってないか？」

ラット「(GMに)持ってて構いませんか？」

GM「それは不可。事前に用意すると宣言していないからね。じゃ、戦闘開始だ。ベイスは、『こっちの5人はおれたちに任せろ。きみたちはメデューサを頼む』と言ってる」

デュダ「げっ」

GM「あっちではチャンチャンバラバラ。きみたちはどうする？　1ラウンド目は自由に行動していいけど、顔を背けたまま闘うなら攻撃力と回避力にマイナス4の修正がつくからね」

エミール「〈ホーリー・ライト〉をかけます」

ラット「え、〈ホーリー・ライト〉？　でも〈ホーリー・ライト〉って、アンデッドにしか効かないと思うんですが」

デュダ「いやいや、目潰しだろ？」

エミール「そうです。目が潰れれば、メデューサも怖くない。えーい、〈ホーリー・ライト〉」

GM「顔を背けせたままメデューサに魔法をかけることはできないんだけど？」

エミール「いや、メデューサを狙うわけではなくて、ただ前方に光を発するだけですから」

GM「そういうことならオーケーとしよう。で、達成値は？」

エミール「(サイコロを振り) 12」

GM「(意味はないけど、一応サイコロを振る) ふむふむ」

リューク「効きました？」

GM「見えなくてはわからないでしょう。(意地悪く) それとも、確かめる？ (にやり)」

リューク「いやいや (首を横に振る)」

GM「ほかの人の行動は？」

デュダ「(エミールに) 効いたと思う？」

エミール「(達成値が) あまり高くなかったから……」

ラット「〈ホーリー・ライト〉が効いたと信じて、行きます？」

一同「うーん……」

しばし、作戦を練るデュダたち。だが、決定的な作戦は思い浮かばない。

と。いきなり——

ムーン「おれに〈ファナティシズム〉かけてください」

デュダ「なに？　メデューサと一騎打ちする気か？　(嬉しそうに)リューク、かけてやれ」

リューク「大丈夫かなあ (不安そう)」

エミール「大丈夫ですよ。ムーンならメデューサの視線に抵抗できるかもしれないし、蛇に咬まれたって、1回くらいじゃ死にませんから」

リューク「よーし。ムーン、行けっ。〈ファナティシズム〉だあ (もはやヤケクソ)」

ムーン「おうっ。行くぞおお」

GM「(驚いて) え？　真正面から突入するの？」

ムーン「当然」

GM「顔も背けずに？」

ムーン「そうです。エミールの〈ホーリー・ライト〉が効いていることを信じて (きっぱり)」

GM「(とほほ。参ったなあ)」

ムーン「メデューサに向かって突っこみます。殴っていいですか？」

GM「その前に知力チェックを」

ムーン「はあ？　知力チェック？ (怪訝な顔をしつつもサイコロを振り) 16ですけど？」

GM「(だったら気がつくな) メデューサを直視した瞬間、ムーンは思った。『あっ、あのメデューサは作り物だ』」

一同「え？ (一瞬の沈黙、そして) ぎゃははは (大爆笑)」

エミール「だ、騙された……(笑)」

パルマー「薬で石化させているはずだから、おかしいなとは思ったんですが」

ラット「メデューサ・アイズって、メデューサから作る薬だったかなあと思ったりして(笑)」

エミール「わざわざ『こっちを見ろ』と言うなんて、よく考えてみれば、あれもおかしかったですよねえ (笑)」

パルマー「普通なら、黙ってカーテンを開けるでしょうからね」

一同「あ、そうか (笑)」

GM「ま、そういうことだね。いやあ、見事に引っかかってくれた (会心の笑み)」

デュダ「くっそー、やられたあ (本気で悔しがってる)」

からくりがバレてしまえば、これ以上闘いを続けることは意味がない。プレイヤーの爆笑が終わるのを待って——

GM「さて、ボウルズたちだけど」

ラット「まだ巡察官たちとの闘いは続いているんですか？」

GM「いや、メデューサのからくりがバレたと知った瞬間、やつらは降伏するよ。何しろ11対5だからね。勝ち目はない。『ははあ、参りました』」

デュダ「やったあ (歓喜)」

GM「えーと。事件も無事に解決したようなので、簡単に説明しておくね。ボウルズ一味はロマールを本拠とする悪党集団なんだけど、闇市でメデューサ・アイズを手に入れ、今回の犯行を思い立ったんだ。薬を使ってオランで石像専門店を開けば儲かるに違いない、とね」

デュダ「ドグルたちとの関係は？」

GM「それは、彼らが盗賊団としては珍しく、メンバーにドワーフがいたからだよ」

ラット「石像屋だと言っても、なんとなく信用できる、と」

GM「そういうこと。モデルを誘拐するには盗賊の協力が必要だし、つまり、一石二鳥ってわけだ」

一同「なるほど (納得)」

デュダ「では、あいつらの処分は巡察官に任せて」

リューク「巡察官さん、石像は〈キュアー・ポイズン〉で元の姿に戻りますよ」

GM「『わかった。すぐに手配しよう』」

ラット「(嬉々として) あ、あのきれいな乙女の像が生き返る」

ムーン「あのマッチョな兄ちゃんも (笑)」

リューク「ヘタクソな石像も、実は生きた人間だったりして」

ラット「デッサンの狂ったまま動き出す。それは怖いなあ (笑)」

一同「(笑)」

エミール「(呆れたように) あとはこいつらから金を取り戻して、コーバーさんのところへ持っていくだけですね」

デュダ「お、そうだ。おれが払った2千ガメルも取り戻さないとな」

リューク「コンラッドさんのお金も取り返してあげないと」

GM「ま、そのあたりのことはベイスがうまく取り計らってくれるよ。というわけで、今日はこのへんで」

一同「お疲れさまあ (なぜか爆笑)」

# イーグル街紳士録

ぼくら《イーグル街遊撃隊》も、デュダさんたちと行動するようになってから、ずいぶんといろんな事件に関わるようになった。

知り合いになった人や、デュダさんの自慢話で名前だけ聞かされた人たちの数もずいぶんになってるんだよね。

う〜ん、さすがに混乱してきたぞ。

よーし、ちょっと人名を整理してみよう。その人が何をやったかも思い出しながらね。もっとも、デュダさんから噂だけ聞いた人については、風聞になっちゃうんだけど。

## アーキプズ

刺青師ギュンターの顧客リストに載っていた名前だ。パルマーさんの先輩魔術師って話なんだけど、刺青入れた魔術師なんて、まるで悪役だよね。

## アデュー

イーグル街の外れにある〝アデューのパン屋〟のご主人。やっぱりギュンター絡みの事件で関わった人だ。犯罪には何の関係もない人だったのに、さんざん疑っちゃった。ごめん。

## アンドレ

ルーデン村の村長ジャペルっていう人の息子さんだそうだ。魔法嫌いの父親に反発して、精霊魔法の修業をしたっていうんだけど、うんうん、その気持ち、わかるよ。

## ウェルナー

《盗賊の秘宝》の地図を盗み出した《怒れるウルフ団》の元メンバー。こいつのせいで、グレムリンを崇める宗教なんてものに関わることになったんだ。

## エミール

《イーグル街遊撃隊》のメンバーにしてマーファ神の女性司祭だ。美人で気が優しいんだけど、本人は行動が鈍いことを気にしてるようなんだ。でも、そこが魅力でもあるんだなあ。

## オコナー

3階建ての宿屋〝緑の木陰亭〟のご主人。宿屋で起きた幽霊騒ぎの解決をぼくらに依頼したんだ。でも、実は幽霊の正体はね……。

## オスマン

メリンダちゃんのファンの1人。彼女目当てに、性転換をしちゃう魔法の薬ムーンライト・ドローンを使って一騒動を起こしたんだ。

でも、メリンダちゃんが男のままだったらどうしたんだろう？

## カゾール

オランの貴族コンラッド家の執事さん。この人がデュダさんに、ご主人のペット失踪事件を相談したことから、デュダさんの探偵業が始まったんだ。

## カール・ボーモント

オランじゃ有名な〝ボーモント施療院〟の院長さん。慈善事業みたいなこともしてるから、世間の評判は上々だ。デュダさんはこの人も、ある事件で犯人扱いしたんだって。しょうがないなあ、もう。

## ギリアム

ぼくたちに何かと絡んでくる、オランの巡察官だ。でも今までの実績を見ると、巡察官として腕がいいのか悪いのかわからなくなってくるんだよね。一応、敏腕だって言われてるそうだけど……。

## キュール

イーグル街の外れにある〝龍の髭亭〟のご主人。広い酒場なんで、宴会のときなんかは、お世話になってま〜す。

## ギュンター

盗み出した魔法のインクで、何人もの上得意を摑んだ性悪な刺青屋だ。こいつのせいで、絵のなかから抜け出したドラゴンと戦う破目になったり、もう大変だったんだから……。

## ケント

ペットショップ〝ケント・ケンネル〟の店主でグラスランナー。いい人なんだけど、グラスランナーってことは、盗賊の心得があるんだよねえ……。

## ゴードン

ギリアムと同じ部署で働く、若手の巡察官。巡察官っていうとギリアムみたいに傍若無人な人間ばっかりだと思いがちだけど、彼は素直な押しの弱いタイプだ。

## コーバー

自分の飼っていたマエリム・キャットが失踪したので、デュダさんに捜索依頼をしに来た老婦人。

ど〜だい、見事事件は解決したよっ！

## サイラス

〝ひとつ目ドクロ亭〟のご主人。メリンダちゃんのお父さん。ところでサイラスさん、サイクロプスを倒したって本当なの？

## ザーゴン

なんでも願いごとが叶う《魔法の豚足》を売り歩いていた悪徳商人。こいつの起こした事件が、ぼくたちとデュダさんの初仕事になったんだ。

## デュダ

ご存知、ドワーフの賢者にして名探偵っていう変わった人だ（笑）。おっと、ぼくがこんなこと言ったってこと、デュダさんには秘密にね。

## ドグル

ロマール出身のドワーフ。石像専門店〝デューサ画廊〟の店長。優秀な石像職人と思っていたんだけど、実は盗賊で……。

## ニコルソン兄弟

新進気鋭の刺青屋。キンキラしたインクで、デザイン的な絵を彫ってる。う〜ん、流行ってることだし、ぼくもやってもらおうかな？

## バニラール

これは珍しいドワーフの賢者。こんな人、デュダさん以外にもいたんだねえ。この人がある村で宝石を持ち逃げしたことが原因で、デュダさんは濡れ衣を着せられたらしいよ。「あんなやつ、おれの足元にも及ばんっ」っていうのは、デュダさんの談。

## バラ・モナ

《小人の鏡》っていう魔法の品物の製作者なんだって。この鏡の謎を解いたことが、現在のデュダさんを造ったと言っても過言じゃないそうだ。

## パルマー

《イーグル街遊撃隊》のメンバーで、ハーフエルフの魔術師さんだ。腕はいいんだけど、性格がおとなしくって「自分は不幸だ」

っていうのが口癖なんだよね。

### ベイス

オランの巡察官。ギリアムの同僚なんだけど、ギリアムよりはずいぶんマシかな。

### ボウルズ

ロマールを根城とする悪党集団のボス。今回の事件では、黒幕だったんだよね。

### ボリス

筋肉自慢の大男で《ロック・ワームズ探偵局》のメンバーだ。腕力で彼と競えるのは、ムーンぐらいなもんだろうな。

### マック

〈怒れるウルフ団〉のメンバー。狂犬病の犬を調教して、〈特殊部隊〉の隊長になろうとしていたんだ。ぼくはこいつに1度、殺されている……。

### マッディ・マティス

《真実の目》っていう「狂気こそ真実だっ」という教義を掲げる邪教団の教祖なんだって。デュダさんは、何度も彼の企みを退けてるそうだ。うう～ん、邪教団を敵に回して立ち回るとは、さすがはデュダさんだ。

### ムーン

《イーグル街遊撃隊》のメンバーで、褐色の肌と逞しい筋肉がトレードマークの戦士。賭博場のボクシング選手として働いていた彼とぼくとの出会いには、ちょっとした話があるんだけど、まあ、それはまたの機会にね♪

### メリンダ

〝ひとつ目ドクロ亭〟の看板娘で、ここいらの男どもの憧れの的だ。《ロックワームズ探偵局》の世話役で、呪歌を操る吟遊詩人の心得もあるんだ。

### ユーベル

〈ユーベルの壺〉っていう、なんでも吸い込む魔法の壺を造った魔術師さん。

この人の壺を利用しようとした人身売買組織もぼくらの活躍でぶっつぶれた。

### ラダ

ロマールの高名な賢者で〝蘊蓄盗賊〟とも呼ばれているらしい。デュダさんは、前に助けたことがあるって言ってたけど、真相はどうなんだか。

### ラット

〝ネズミのラット〟の異名を持つ盗賊。つまり、ぼくのこと。

### リューク

ずっと昔からデュダさんと行動を共にしてるエルフの精霊使い。実は古代語魔法にも通じていて、優しそうな外見とは裏腹の実力の持ち主だぞ。

### リンクル

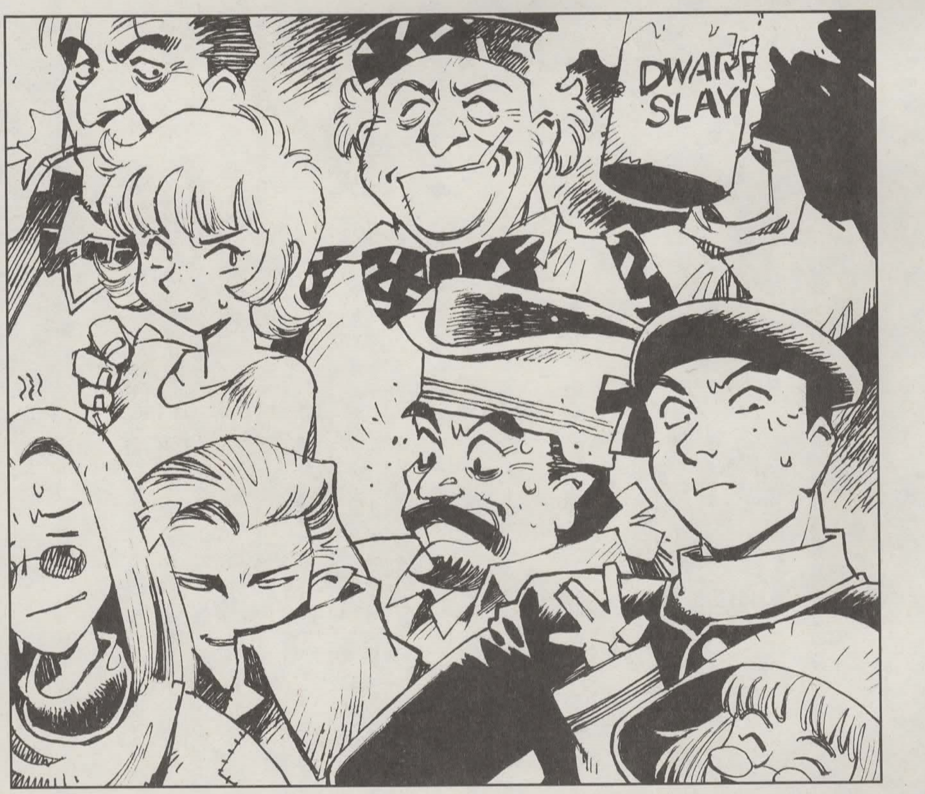
コーバーさんのペットであるマエリム・キャットの名前。マエリム・キャットというのは、オランの遥か西にある〝マエリムの森〟に住む珍しい猫だそうだ。前から気になってたんだけど、マエリムってなんなんだろう？

### ルイード

ロック・ワームズ家の秘書兼助手の少年。ワームズさんのそばでずっと働けるなんて、いいな～。

### ルッカー

オカマのグラスランナー(笑)。《ロック・ワームズ探偵局》のメンバーで、腕のいい盗賊。もちろんぼくには及ばないけどね。



### ロジェ・カイナム

オランの百面相とも呼ばれる変装の名人だ。デュダさんは、こいつの企みを潰したことがあるから、これからも復讐がわりに関わってくることもあるだろう。え～い、来るなら来いっ!!

### ロック・ワームズ

オランで最も人気のある探偵小説〈ロック・ワームズ卿シリーズ〉の作者だ。ううっ、サインが欲しいよ～。ボリスなんて、サイン本まで持ってるのに～。

### ロック・ワームズ卿

作家のロック・ワームズさんが創造した名探偵。自分の名をつけたことからも、ワームズさんの思い入れがわかるよね。『ロック・ワームズ卿の冒険』『ロック・ワームズ卿の挑戦』『ロック・ワームズ卿乗り出す』など、たくさんの作品で大活躍して、ぼくたちファンを楽しませてくれる。もちろん、ぼくは全巻持っているよ。




RPGドラゴン謹製

# Q&A バトルロイヤル

ILLUSTORATOR 佐々木 亮 RYOU SASAKI

♪きゅっ、きゅっ、きゅー。きゅーあんどえーのきゅーなーんでーもこーたーえーる、きゅーあーんどえー♪……もう、なんかほとんどワケわかりませんが内容はいたって真面目、読者の皆様から寄せられたルールについての疑問点にお答えするコーナーです

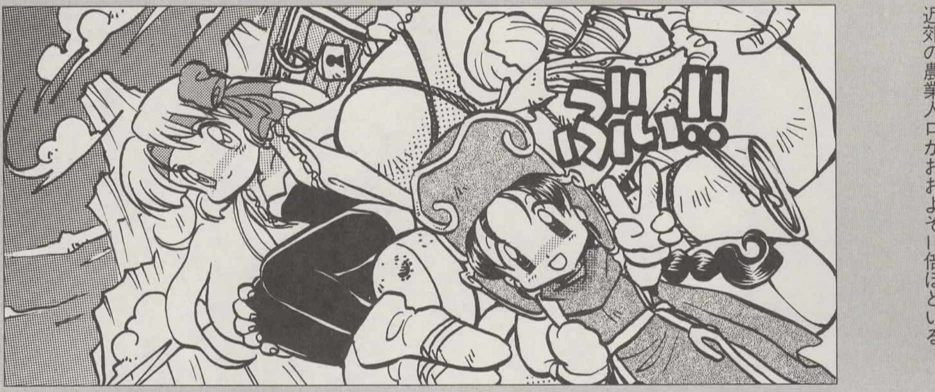
## ソード・ワールドRPG

回答者：清松みゆき

**清松**「このたび、晴れてお父さんになりました、清松です。かわいい女の子です」
**みーちゃん**「ほー。名前は『みゆき』か？」
**清松**「その冗談は耳が腐るほど聞いた（怒）」
**みーちゃん**「あ、そう？」
**水野**「今のうちはかわいいけど、これからが大変だぞ〜」
**清松**「脅かさんといて」
**水野**「子供はリセットボタンが大好きでね」
**清松**「どひー」
**水野**「CDケースをぱかぱか開けるのも好き」
**清松**「うひょぉぉぉ」
**みーちゃん**「いつまでも子供談議をしてるんじゃないの。ページを全部使いきっちゃうぞ。一枚目の質問。『背負い袋にはたくさんの物が入っているはずで、背負ったままじゃ、重くてとても戦えない。というわけで、戦闘の最初のラウンドは全員荷下ろしで終わり。そのまま戦いたいのなら、すべての行動にマイナス2のペナルティー。荷物を壊したくないから慎重に下ろすってやつは、回避にマイナス2のペナルティーでやれよ——とGMに言われたのですが、これは正しいのでしょうか？』」
**清松**「GMがそう言うんなら正しい」
**みーちゃん**「それでいいの？」
**清松**「いいんじゃない。大したペナルティーじゃないよ、そのくらい。〝ソード・ワールドRPG〟は、厳密な荷重のルールがなく、荷物がどのくらい重くてどのくらいに負担になっているかは、完全なGM裁量になっている」
**みーちゃん**「ふうん」
**清松**「質問してきた人のGMの場合には、荷物がキャラクターにとって、負担になっていると感じたのだろう。あるいは、『荷物を持っている』ことをプレイヤーに意識してほしかったのかもしれない。それはそれで一つの判断だもの」
**みーちゃん**「『荷物を持っている』ことを意識する？」
**清松**「実際、冒険のための荷物というのはかなりなものだよ。ロープやらたいまつやら、野宿の道具やら持っていると登山家のリュックのようにもなる。そんなものを担いでいることをプレイヤーに意識させることで、ロールプレイを深めてほしいのかもしれないよ」
**みーちゃん**「ふうん」
**清松**「僕は荷物ではペナルティーをかけないけどね。面倒くさがりだから（笑）。逆に、プレイヤーのときは、登山家のような荷物になりそうだったら、なるべく早く荷馬を手に入れることにしている」
**みーちゃん**「次の質問。『ソード・ブレイカーやマン＝ゴーシュは、価格だけでなく、その他のデータもダガーに準じるのですか？』」
**清松**「準じます。『完全版』では、これらも表に載せて明らかにしてあります」
**みーちゃん**「いつ出るんだ？（怒）」
**清松**「もうすぐ。もうすぐだから」
**みーちゃん**「ソード・ブレイカーの続きで、『両手持ちでも使えるような大きなものが登場するゲームもあるのですが、もし、そうなら、ブロード・ソード並みのものがあってもいいのですか？』」
**清松**「それは、そのゲームのオリジナルじゃないかな？　そのゲームだけで通用する特殊設定だと思うよ。アレクラストには、そんな武器はないから、ちょっと困るね」
**みーちゃん**「『ワールドガイドによると、たとえば、オラン（国）の全人口が20万人なのに対し、オラン（都市）、カゾフ、パダ、ブラード、ミードの5都市の人口合計が17万人に達しています。わずか3万人の農業人口で、これだけの人数の食料をまかなえるとは思えないのですが？』」
**水野**「思えないねえ（笑）」
**みーちゃん**「おーい」

# わからないことがあったら ドンドンきいてくれいっ!!

**Q&A BATTLE ROYAL!!**



**水野**「都市に対して、およそ10倍ぐらいの人口があるのがふつうだね」
**清松**「うん」
**水野**「なんか、単純なミスをしたような気がするな（苦笑）」
**清松**「オラン（都市）の人口が10万人という設定について、解釈は二つあると思うんだけど？
①オラン（都市）そのものと、それを支える農業人口を合わせて10万人。
②オラン（都市）そのものの人口が10万人。近郊の農業人口がおおよそ10倍ほどいる。
②の解釈だと、オラン（国）の総人口は10倍に見積もって、およそ200万人とするのが正しいんだけど？」
**水野**「もともとは②の設定のつもりだったんだが、ワールドガイドやデータを起こすときに、①だと思い違いをして計算した……ような気がする（笑）」
**清松**「おーい」
**水野**「オラン（国）の総人口はおおよそ200万人。うち、オラン（都市）、カゾフ、パダ、ブラード、ミードの5都市で17万人、その他の小さな街、城などに3万人で、都市部合計が20万人。というのが正しいところだろう」
**清松**「ということです。とりあえず、『ワールドガイド』の総人口は、10倍程度に見てください」
**みーちゃん**「『ワールドガイド』によると、古代語魔法（上位古代語）は、10人の賢者によって編みだされたとあります。そうだとすると、異界の住人であるデーモンが（人間の作った）上位古代語を使うのはおかしいと思うのですが？』」
**清松**「まず、デーモンの住む異界の定義をおさらいしておこうか。諸説あるけれども、今では、『人間の住む物質界と並行する物質界』という意見が多数派」
**みーちゃん**「うん」
**清松**「次に、古代語魔法の歴史のおさらい。『ワールドガイド』によると、これは『10人の賢者が、神から与えられた言葉の真の意味を解明して、魔法を紡ぎだす術を作りあげた』とある」
**みーちゃん**「うん」
**清松**「さて、お立ち合い。『言葉』は、神から与えられたものだったわけさ。ちょいと乱暴な言いかたになるけれど、10人の賢者（創設者たち）が作りあげたのは辞書だと思えばいい。望みの効果をあげるためには、どのような『言葉』を使えばいいか、それを解明したのが創設者たち、ということ。魔法自体は『言葉』に宿っているわけで、この『言葉』は人間の手によるものではないんだね」
**みーちゃん**「う～ん」
**清松**「たとえば〝もけけぴろぴろ〟と唱えれば……」
**水野**「そんな言葉（呪文）はなーい」
**清松**「たとえだよ、たとえ。〝アブラカタブラ〟でも〝エコエコアザラク〟でもいいんだけど。意味のない言葉のほうが適切だから、〝もけけぴろぴろ〟にしておく」
**水野**「美しくない（ぶつぶつ）」
**清松**「〝もけけぴろぴろ〟と唱えれば、火の球が出るとしよう。この言葉は、神から与えられたものだから、誰でも〝もけけぴろぴろ〟と唱えれば、火の球が出る」
**みーちゃん**「うん」
**清松**「ところが、これだけでは役に立たない。『火の球を出したいときには、〝もけけぴろぴろ〟と唱えればいい』ということがわかっていて、初めて、役に立つ。創設者たちは、こういうことを解明したんだ。『言葉』を自分たちで作ったわけじゃないんだよ」
**みーちゃん**「ふんふん」
**清松**「話をデーモンに戻すと、デーモンにも『言葉』は与えられたわけ。同じ『物質界』なら差別する必要はないものね。だから、デーモンもまた、『言葉』＝魔法＝古代語魔法を使えるのさ」
**みーちゃん**「引き続き、『デーモンの使用する言葉は〝下位古代語〟となっていますが、デーモンたちが人間の作った言葉を使うのは変なのではないですか？』」
**清松**「〝フォーセリア〟には謎が多い」
**みーちゃん**「こら」
**清松**「これについては、二つの説がある。一つは『古代の召喚魔術師がデーモンに下位古代語を教えた』というもの。デーモンは人間の世界では自分たちの言葉が通じないことがわかっているので、下位古代語を使う」
**みーちゃん**「もう一つは？」
**清松**「『デーモンの使っている言葉をもとに、下位古代語が作られた』というもの。真相は不明です。ひょっとしたら、まったく別の理由があるのかもしれません」

## 応募規定

●このコーナーでは、『ソード・ワールドRPG』『バトルテック』『シャドウラン』『ドラゴンハーフRPG』『モンスターメーカーRPG』『パラダイス・フリートRPG』『MAGIUS』の各ゲームに関する質問を受け付けています。ルールを読んでわからなかったことや、プレイしているときに出てきた疑問など、どしどしご質問ください。

●封書による複数投稿は認めますが、その場合も質問一つにつき一枚にまとめ、裏面に住所／氏名を明記してください。

●宛先
〒102　東京都千代田区富士見1-12-14
富士見書房　RPGドラゴン編集部
Q&Aバトルロイヤル!!　係

## Q&A BATTLE ROYAL!!

### バトルテック
回答者：黒田和人

一月といえばバトルロイヤルの季節ですね（全日ファンにしか通じん季節感ですが）。というわけで、まずはこの質問から。

**Q1**「何機ものメックでバトルロイヤルを行なう場合、どうしたらいいでしょうか」

**A1**「バトルロイヤル（数人がメックを一機ずつ担当し、最後の一人になるまで戦う）に限らず、複数の勢力でバトルテックを遊ぶ場合は、次のような手順でゲームを進めてください（上級完全ルール対応です）」

・主導権フェイズ
各勢力の代表者がサイコロを二個振り、各勢力の主導権の順位を決めます。

・移動フェイズ
主導権の順序が下位の勢力から順に、メックを一機ずつ移動させます。主導権最上位の勢力がメックを移動させたら、主導権最下位の勢力が次のメックを一機動かします。
この手順を、すべての機体が移動完了するまで繰り返します。

・反応フェイズ
今度は逆に、主導権が上位の勢力から順に上半身の回転を行ないます。

・攻撃フェイズ：射撃
主導権が下位の勢力から一機ずつ射撃の宣言を行ないます。宣言が終わったところで射撃を解決し、ダメージを一斉に適用します。

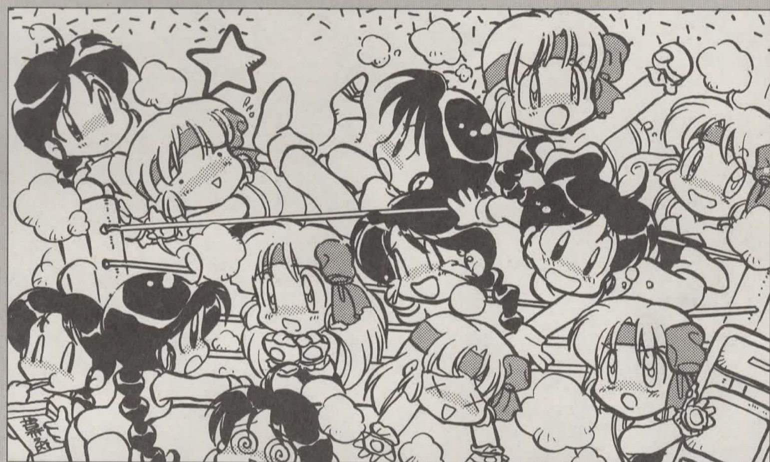
・攻撃フェイズ：格闘
格闘について右と同じ処理を行ないます。

・熱フェイズ＆終了フェイズ
上級完全ルールと同じです。

**Q2**「利用可能経験点を使って、攻撃を敵メックの頭部に当てることはできますか」

**A2**「できません」

利用可能経験点は、50点使用することによって「技能／能力値ロールの目標値を」±1することができます。逆にいえば、それ以外の判定に修正をかけることはできません。
バトルテックでは能力値の他にもサイコロで判定することがあります。たとえば「命中箇所」「転倒の向き」「過熱による悪影響の回避」などです。経験点を消費してこれらの判定を有利にすることはできません。



## Q&A BATTLE ROYAL!!

### シャドウラン
回答者：江川　晃

**ドミノ**「じゃあ、今回も『シャドウラン』に関する質問にお答えしていきましょう」

Λ「はいはい。おてやわらかにお願いします」

**ドミノ**「まず、最初の質問。『スマートリンクとスマート・ゴーグルを一緒に使って、目標値を－3することはできますか？』」

Λ「残念ながら、できません」

**ドミノ**「ふうん。じゃあ、ひとつ聞くけど、スマート・ゴーグルとスマートリンクはどう違うのよ？」

Λ「どちらも銃に組みこんだスマートガン・システムから照準情報を取りこんで、命中精度を上げる装置です。でも、スマートリンクのほうが、その利点を完全に引き出すことができるんです。つまり、スマートリンクのほうが、銃のコントロールや照準がより精密にできるんです」

**ドミノ**「へえ。じゃあ、スマートリンクで狙っているところに、スマート・ゴーグルの照準を重ねても、精度が悪いからあんまり役に立たないってわけか」

Λ「そうなりますね」

**ドミノ**「じゃあ、次の質問。『基本ダメージSのマシンガンをフルオートで10発撃つ。攻撃側の成功数は1個、防御側の成功数は5個。この場合、最終的なダメージ・レベルはどうなりますか？』」

Λ「フルオート射撃の質問ですか。最初から考えてみましょう。まず、射撃する弾数に応じて、パワーとダメージ・レベルが大きくなります。10発撃つならパワーは＋10。ダメージ・レベルは3発ごとに大きくなりますから、10発撃てば三段階大きくなります。ただ、ダメージは最大でも〝D〟なので、この場合もDダメージの射撃と考えます」

**ドミノ**「ということは、ダメージがDを越えるだけの弾を撃っても意味がない？」

Λ「そんなことはありません。弾数を撃つほどパワーが大きくなりますから、防御側はそれだけ射撃への抵抗が難しくなります。話を戻しましょう。次に攻撃側と防御側の成功数を比較して、最終的なダメージを決めます。
質問の場合だと、防御側の成功数が四つ多いわけですから、ダメージは二段階下がります。したがって、防御側が最終的に受けるダメージはD→S→Mで〝M〟ダメージということになります」

**ドミノ**「へえ。結局、軽い怪我ですむのね」

Λ「まあ、実際はパワーが＋10されてるわけですから、防御側が抵抗テストで5個も成功させるのはなかなか難しいと思います。あ、それから防御側の抵抗テストでは、コンバット・プールのサイコロは別にふるか、色違いのサイコロを使うようにしてください」

ドミノ「へ？　なんでよ」

Λ「コンバット・プールのサイコロで攻撃側よりたくさん成功すれば、攻撃は当たらなかったことになるからです。いまの場合だとコンバット・プールのサイコロで2個成功していれば、ダメージは受けません」

ドミノ「なるほどね。さて、今回はここまでみたい。質問のハガキ、お待ちしてます」



# Q&A BATTLE ROYAL!!




Q&A BATTLE ROYAL!!

## MAGIUS スレイヤーズRPG

回答者：中澤光博

Q1：行動の優先権のあるキャラクターは何ができるのですか？

A1：行動の優先権というのは、イベントを決めるトランプを引いたキャラクターに与えられるものです。

この権利を持っているキャラクターは、一時的にリーダーとなって、その場をシキることができます。たとえば、モンスターが出現するイベントだったときに、戦うか、逃げるかの判断をするのは優先権を持っているキャラクターになるわけです。

また、戦闘をおこなうと判断したときに、誰が戦いに参加するのかを自由に決めることができます。戦闘に参加しないキャラクターは、たとえ敗れてもダメージを負うことがありませんから、残りHPが少ないキャラクターをあえて外すなどという配慮もできるわけです。「あたしは心を込めて応援してるから、みんなだけで頑張ってね♥」などという悪用も可能ですが、次の戦闘の時に「おれたちはみんな休んでるから、今度はおまえ一人な」などと報復攻撃をされるので、気をつけたほうがいいでしょう。

Q2：剣技や魔法などの攻撃手段を選ぶタイミングがわかりません。

A2：ガウリイ以外は、基本的に三つ以上の攻撃手段をもっています。このなかから一つを選ぶのは、自分がダイスを振る直前です。つまり、前の順番の人たちが敵に与えたダメージの合計を確認してから、手段を決めることになるわけです。ダンジョンを破壊しないように、考えて選ぶようにしましょう。

Q&A BATTLE ROYAL!!

## モンスターメーカーRPG

回答者：鈴木　猛

Q7：『キャラクターの成長』で、複数ゾロ目が出てしまった場合、能力値はその数だけ増減するのでしょうか。

A7：はい、その通り。ゾロ目が出た数だけ能力値は増減する。たとえば1、2、4とゾロ目が3回出た場合には、能力値は-1、-1、+1される。

Q8：『キャラクターの成長』で、能力値が増減したとき、それに対応して武術の能力も変化するのでしょうか？

A8：武術の能力は変化しない。キャラクターメイキングのとき、能力をもとに武術の能力を決定するので、とまどう人も多い。気をつけよう。

Q9：徒歩で旅するとき、どれくらいの時間がかかるのですか？

A9：小説版モンスターメーカー『ドラゴンライダー』では、ウルフがロバに乗って1日25ヤルム（40キロ）旅している。だから、徒歩なら1日に20ヤルム（32キロ）進めると思っていいだろう。

もちろんこれは普通に旅した場合のことで、1日じゅう歩き通しの強行軍（！）をするというならさらに+10ヤルムされる。

強行軍と簡単にいったが、実際に1日じゅう歩き続けるなんていうことは無理がある。君のキャラクターをかわいいと思うなら、そんな無謀（むぼう）なマネはさせないこと。

旅する場所や季節によって1日に進むことのできる距離は変化する。これを目安にしていろいろ考えてみよう。

## ドラゴンハーフRPG

回答者：清松みゆき

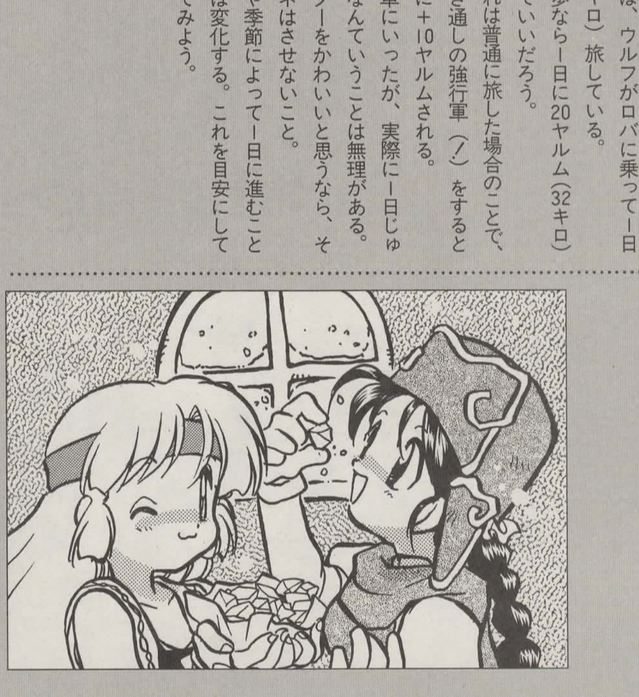
**清松**「今回も〝ドラゴンハーフRPG〟に関する質問はなかったので、ここは〝ソード・ワールドRPG〟で使います」

**みーちゃん**「ふうん」

**清松**「製品サポートが止まっているからしかたないけどね。でも、Q&A窓口は閉鎖したくないのよ。ですから、看板は上げときますので、質問があればいつでもどうぞ」

**みーちゃん**「ということです。では、〝ソード・ワールド〟の質問。『ブリザード』を使った後の小石大の氷の塊はそのまま残るのですか？　残るとしたら、それを利用して〝アイス・コフィン〟などをかけることができますか？」

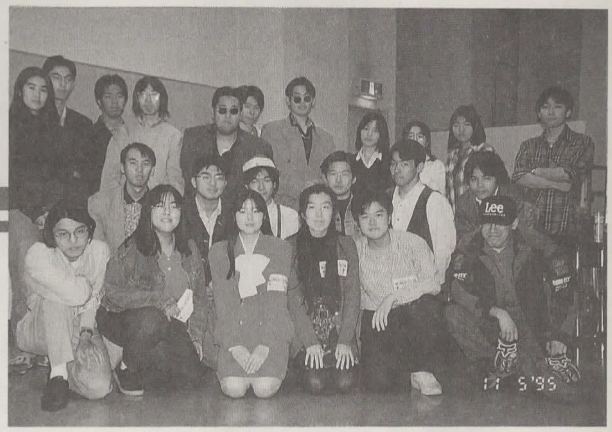
**清松**「ふつうに残ります。ですから、氷の精霊の力を源にした魔法も使えます。もちろん、魔法で産みだされたとはいえ、ただの氷ですから、時間が経てば溶けてしまうでしょう」



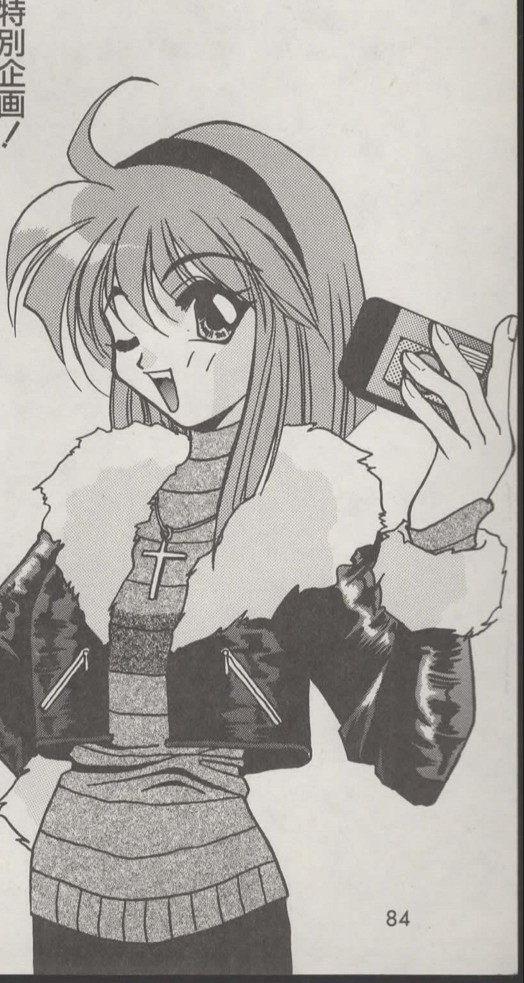
コンベンション★ぱ～ら～

# CONVENTION ☆PARLOUR☆

## 特別企画 ENCOUNTER コンベンション訪問



特別企画！
今を去ること半年前「夏のTRPG祭り」で「コン★ぱら取材権」を2000円にて落札してくれたサークル「エンカウンター」のコンベンション・レポートなのだ！



### ある秋の日に……

……というわけでみなさんこんにちわ、せいかです。

今日は11月5日。わたしは今、横浜駅からJR横浜線に乗り換えて約15分の「JR中山駅」にいます。この駅から徒歩5分のところにある「横浜市緑スポーツセンター」が、今回の目的地なの。

この「緑スポーツセンター」は、大小の体育館と、研修室を持つ公共施設。社交ダンスの講習会（？）の参加者らしきおじさん、おばさんたちで込み合ったホールを抜けて、2階奥の研修室に向かうと、そこが今回取材するコンベンション、「エンカウンター」の会場です。

こぢんまりとした会場は4卓のゲーム・テーブルが用意され、6名のスタッフを含む25名の参加者が集まりました。

「エンカウンター」コンベンションは今回が2回目。第一回は9月16日に開催されたんですが、その日はちょうど台風が関東を直撃した日。交通機関がストップしたため、開始時間が遅れたり、参加予定者が遅刻してしまったりと大変だったみたい。さいわい欠席者もほとんどなく、コンベンション自体は無事開催できたそうです。

うーん、やっぱりコンベンションの開催って大変なのかな？　思いもかけない所で、いろいろ苦労がありそうですね。

そこで、主催者の関沢真弓さんにお話を聞いてみました。

——今回が2回目のコンベンションということですが、開催のペースなどはいかがですか？

「今のところ2か月に1回の開催を予定してます。」

——そもそも、コンベンションをやろう、と思ったきっかけってなんでしょう？

「やってみたかったから、というとそれまでですが（笑）、わたしがいきなり『コンベンションをやるっ！』って言い出して、みんなを巻き込んだって感じですね。で、まずは、1年間やってみようということになって……」

——そういえばたしかに、このパンフレットの「会員募集」の欄にも、「活動期間は1年間を予定しています。」って書いてありますよね。

「1年でコンベンション開催やサークル活動をやめてしまう、ってことじゃないんです。ただ、なんとなく続けていくんじゃなく、きっちり期限を設けたうえで、活動を見直していこう、と。そういう意味で、活動期限を設けたんです」

——コンベンションを開く上で、いちばん苦労することはなんですか？

「参加者をどうやって集めるか、と言うことでしょうか。毎回、本当に参加者が集まるかやきもきしてます」

——確かに、開催告知をどうするかという問題は、特に新設のサークルやコンベンションでは、みなさん苦労しているみたいですね。ほかに苦労することとして、よく言われるのが「会場の確保」「ゲームマスターの確保」なんかだと思うんですが、その点はどうですか？

「この会場があるので、会場の手配に関しては、今のところ特に問題はないです。もっとも、参加人数が今のまま増えなければ、ですけれど……」

——GMのほうはどうでしょう？

「スタッフは全員GM経験がありますし、参加者の中にも積極的にGMを引き受けてくれる方がいらっしゃったりするんで、GMに関しても全く心配はないです」

## 「やる気」がいちばん！

コンベンションの開始は午前11時。プレイされていたゲームは、ソード・ワールドRPG（「やはり、いちばんスタンダードなRPGですし、プレイ希望も多いので」とのこと）と、スタッフが作ったオリジナルRPG「平安京妖紀行　陰陽師」、平安時代を舞台にした伝奇RPGでした。

プレイは盛り上がっているようですが、関沢さんには、もう少しインタビューに付き合ってもらいましょう（笑）。

――コンベンションをやってみて良かったな、と思うことってありますか

「参加者の方が『次のコンベンションはいつやるんですか？』と期待してくれることです。あと、なんといっても、もともとRPGが好きで始めたことですし、自分達も遊べますからとっても充実してますよ」

――他のサークルとの交流とか、そういう活動の予定はないんですか？

「公式にどこそこのサークル、というのはないんですけれど、参加者の方の中に、他のサークルで活動してらっしゃる方がいて、GMを引き受けて頂いたり、いろいろアドバイスを頂いたりしてます」

――今後の目標はなんですか

「まず、テーブル数を2つ増やすのが、とりあえずの目標でしょうか」

――なるほど。地道に規模拡大、ってところですね（笑）。

ところで、ぜひお聞きしたいと思ってたんですけど、コンベンションを開くのに一番必要なものって何でしょう？

「まず『やる気』、それに尽きます！　実は私も、他のイベントに行った時、主催者の方に同じ質問をしたことがあるんですが、そのとき言われたのも、やはり『やる気があればできる』ということでしたね。」

――それじゃあ、最後ですけれど、「コンベンションを開いてみよう」と思っている読者の皆さんに、何かアドバイスってありますか？

「やっぱり、ひとりじゃコンベンションを開くことはムリなんだなぁ、っていうことです。このコンベンションだって、理解してくれる友達がいればこそ開けたんですから。まずは地道に友達の輪を広げながら、一緒にやってくれる仲間を見つけていくことじゃないでしょうか」

コンベンションが終了したのは午後5時すぎ。スタッフだけじゃなく、参加者のみなさんも一緒になって、会場の後片付けを手伝っていました。

こんなアットホームな雰囲気も小コンベンションならでは。コンベンションの楽しさって、規模の大小じゃないんだなあ、なんて当たり前のことですけど、改めてそう思いました。

第3回コンベンションは1月14日（日）を予定しているとか。JR横浜線沿線の方、横浜、川崎市内など近郊の方は一度連絡してみてはどうですか？

――初めてのコンベンション取材でしたが、とっても楽しかったです。機会があれば、ぜひまたやってみたいですね。

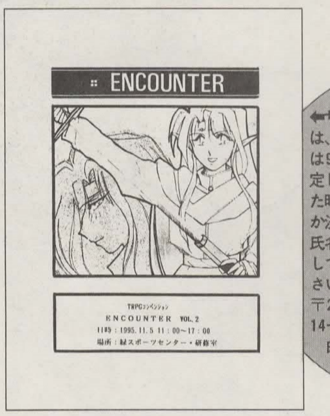
みなさんのご意見、ご感想をおまちしてます。



⬅11月5日に緑スポーツセンターで開催されたコンベンション「エンカウンター2」。当日の参加者は、スタッフを含めて全部で25人。規模は大きくなくても、ゲーム・テーブルは大いに盛り上がっていた。



➡オリジナルRPG「平安京妖紀行　陰陽師」をプレイ中のテーブル。中世日本を舞台にした伝奇RPGだ。そのほか、会場では、おなじみ「ソード・ワールドRPG」も3テーブルでプレイされていた。




⬅サークル「エンカウンター」では、会員を募集中です。活動期間は96年1月から96年12月までを予定しています（期間終了が近づいた時点で、活動を継続するかどうか決めます）。入会希望の方は住所、氏名、自己PRなど必要事項を記入して、以下の住所までご連絡ください。
〒227 神奈川県横浜市青葉区2－14－7　ノーブルコートB1
白柿方　「RPG」係

## コンベンション情報

データの見方：①日時　②会場　③主催　④連絡先住所　⑤コメント

### トラブルシューターTRPGコンベンションゴ名古屋3

①1月14日（日）午前9時30分開場、午前10時～午後6時
②名古屋市昭和区役所ホール（地下鉄鶴舞線、桜通線、御器所駅下車、8番出口右へすぐ）
③トラブルシューター
④〒489愛知県瀬戸市東赤重町2－77パークタウン瀬戸ロB1－104　藤谷亜希子
⑤SW、D&Dなど自由、MTGのスペースも用意してありますので、初心者の方でも気軽に楽しめます。

### 名古屋RPGコンベンション

①2月11日（日）、12日（振替休日）、両日とも午前9時30分～午後4時15分
②サンライフ名古屋（地下鉄鶴舞線、浄心駅下車徒歩10分）
③EXPLORER愛知本部
④〒470－21愛知県知多郡東浦町緒川中米田17－191　鈴木正尚
⑤フリープレイにつき使用ルール自由、各GMに一任します。TRPGの他、MTGもプレイ可能。予約不要、但し開始時間までに御来場ください。プレイヤー400円、GM100円、定員250名。

### 第1回　夢の泉

①3月21日（祝）全日参加10時～20時　プレイのみ12時～18時
②近鉄大久保駅下車公共施設
③夢の泉
④〒611京都府宇治市大久保町宇治大久保郵便局留「夢の泉」
⑤GMプレイヤー共に完全予約申込制。80円切手同封で申し込み用紙（地図付）を2月1日～29日に取り寄せてお申し込みください。期間外問合わせ不可。

### 熊本コンベンションXVIII

①3月31日（日）昼の部午前9時30分開場／夜の部午後5時20分開場
②産業文化会館6階　第5、第6会議室（交通センターより徒歩1分、市電辛島町駅より徒歩1分）
③熊本大学たのしいR.P.G.研究会
④〒862熊本市渡鹿5－5－40レジデンス渡鹿207　武藤潤
⑤当日参加のみで予約はありません。マスターは主催側で用意します。定員に達しますと、参加を御遠慮いただくこともありますので御了承ください。詳細は、連絡先まで往復ハガキにて御連絡ください。

### GW一泊二日温泉ツアーCONVENTION

①平成8年4月28日（日）午前9時～29日（月）午後6時
②定山渓ホテル（札幌市南区定山渓温泉西4丁目340）
③TTR企画
④〒065札幌市東区北35条東1丁目2－1メゾン石狩B－104・笹本方TTR企画
⑤プレイシステム：SW、D&D、ワースブレイド、ガープスルナル。完全予約制です。詳しくは返信用封筒同封の上お問い合わせください。

# サークル情報

データの見方：①責任者名 ②連絡先住所 ③コメント

## 北海道・東北

### TRPG愛好会　遊暇党

①富岡輝巌
②〒078-17北海道上川郡上川町栄町73-10
③毎月第3日曜日にときわ市民ホール(旭川市5条4丁目)でコンベンションを開催して活動しています。TRPGをみんなで楽しみたいと思っている方、年齢、経験、性別一切不問ですので遊びにいらして下さい。

### ファズノベル

①千田裕昭
②〒023岩手県水沢市姉体町字水ノ口前54
③ファンタジー小説など、おもしろい小説を紹介しあうサークルを作っています。TRPGもやっています。気軽なサークルにしたいと思ってますので、楽しみたい方は手紙ください。

## 関東

### 冒険企画運営局(A.P.R.O)

①大串憲幸
②〒136茨城県日立市塙山町2-30-1
③会員は16人、平均年齢23歳です。月に3回、日立または水戸の地域センターにて活動。5月には合宿も実施。主にSWと真WIZをプレイ。募集人員は日立または水戸に、自力で移動のできる人。

### OOPARTS

①藤田孝
②〒286千葉県成田市中台1-2-85
③最低月1回、公共施設にてプレイ。TRPGを中心に、同人誌やPBMなどマルチに活動しています。好きな（やりたい）ゲームを明記し、90円切手を同封のうえ連絡先までお願いします。

### AXIS(アクシズ)

①福田信也
②〒367埼玉県本庄市東台3-5-33
③現在会員は20名程度。会員平均年齢18歳。3か月に一回、地元の公共施設でコンベンションを開いています。また会報、リプレイなども発行しています。80円切手と住所・氏名を同封の上、右記連絡先までお送りください。

### ゾロピン会

①田中伸
②〒343埼玉県越谷市千間台西3-2-14-102
③月1～2回、公共施設に集まります。最近はルーンクエスト、トーキョーNOVA、オリジナルシステム等に手を出しています。越谷に来れる限り、老若男女経験は問いません。問い合わせは80円切手同封で②まで。

### CLASSIX

①森田博
②〒171東京都豊島区雑司ガ谷2-24-16ベルビー目白202
③D&Dを中心にプレイするTRPGサークルを設立します。月1回程度の活動を予定しています。メンバーの意見を取り入れながら作って行きたいと思います。気軽に参加して下さい。

### HEAVEN'S ENTRY

①平賀穣
②〒193東京都八王子市長房町558-115-3「HEAVEN'S ENTRY」平賀穣
③隔月の、絵中心のTRPGを主体としたよろずサークル誌の発行と月1回程度のTRPG（GURPS、SWなど）の集まりをしています。興味をもたれた方は連絡ください。案内書をお送りします。

### 人間外倶楽部

①森陽
②〒169新宿区北新宿3-40-10
③現在会員は4～5名（18～28歳）で、日曜日に会員宅でやっています。最低月1回は参加して下さいね。ルールはストームブリンガー、メタルヘッド、その他(GM次第で何でも)です。年齢、経験、性別は自由です。ご連絡ください。

### OK(仮)

①関谷昌亮
②〒226神奈川県横浜市都筑区大熊町44-306
③旗揚げしたばかり、ただいま会員募集中。自己PR、80円切手同封の上御連絡ください。

## 中部

### 山梨TRPG同好会(仮)

①海際龍門
②〒402山梨県都留市田原3-10-58ベルシオン都留101
③新設サークルです。老若男女問わず、何でも好きなゲームを楽しめる出会いの場にしようと思ってます。県内の方、自己PRを書き80円切手同封でご連絡ください。

### TKスクエア

①中村敬
②〒504岐阜県各務原市蘇原花園町4-61-6
③月に3～4回SWとシャドウラン、D&Dなどをプレイしています。各務原市近郊の方、自己PRと80円切手を同封の上連絡ください。お待ちしています。

## 近畿

### SWITCH

①長谷川貴弘
②〒614京都府八幡市川口西扇22
③現在ゲームサークルに無所属の方を募集します。マンネリ化を避けるため、月1回SWを中心に活動する予定。ご連絡をお待ちしています。

### ばーみりおん

①吉田照美
②〒611京都府宇治市大久保町平盛15-82
③95年9月結成、月2回日祝午後公共施設で活動。初心者向け勉強会有。男女比4：3。年齢性別経験不問。会員外の参加可。活動案内書と地図あります。96年はフリーコンベンション、レディースコンベンション企画有。

### クリムゾンウルフ

①西村大祐
②〒610-01京都府城陽市枇杷庄島の宮80-93
③初心者向けの勉強会があります。丁寧



に教えいたします。詳しい事は右記までお気軽にお手紙ください。

## N・T・R・P・G・C(仮)

①乾條精司
②〒630奈良市芝辻町2-4-9
③月に1〜2回公民館でプレイしてます。メンバーは現在10人ほど。学生の方や日曜はかならず空いているという人、歓迎します！ TRPG歴2〜5年、18〜20歳というメンバー構成です。楽しくゲームしましょう!!

## 活劇倶楽部

①池上博
②〒563大阪府池田市旭丘1-7-6
③月に2、3回、公共施設でセッションを行っています。詳しくは返信用封筒と80円切手同封の上②まで。

## ROBBER'S

①藤原靖人
②〒593大阪府堺市平井568
③週に一度F氏、またはD氏の部屋にてSWを中心にガープスetcもプレイしています。メンバーは20歳前後で、7人です。男女、経験問わずお待ちしています。自己PRを明記の上、上記住所まで。一緒に笑いましょう。

## TEAM ATLUS

①魚住勇太
②〒590-01大阪府堺市三原台3J40-1-101
③毎週日曜日、公共施設で活動しています。現在、会員十数名。年齢、性別、経験は一切不問です。RPGしたい人、興味のある方はどうぞご連絡ください。

# 中国・四国

## L'S'D (LIGHT SIDE DARKNESS)

①浦部竜二
②〒794愛媛県今治市立花町1-8-28
③現在5名で活動しています。TRPGという名の〝底なし沼〟にはまりたい人は、自己PRを書いてご連絡ください。

# 九州

## CAL館(カルかん)

①森研二
②〒809福岡県中間市唐戸七組
③北九州市中心で活動してます。メンバーは7名+?で、20歳前後です。SW、ガープス、その他もろもろやってますので、興味のある方はご一報ください。初心者大歓迎！

## TEAMマスカレード

①尾方康裕
②〒818福岡県筑紫野市大字二日市351-13日伸コーポB203
③現在15名（平均20歳）で活動しています。年齢、経験は問いません。心からTRPGがやりたい人を望みます。会員宅でのセッション、公共施設で月一回程度の定例会（TRPGセッション、ディスカッション他）を行います。

## 遊楽団

①由布貴之
②〒813福岡県福岡市東区青葉7-46-64
③「TRPGしたくても仲間がいない！」という方、老若男女、プロ、アマ問いません。ハガキに自己PRと電話番号を書いて送って下さい。主にSW、D&Dをプレイしてますが、他にも色々やる予定です。

## 共有幻想(仮)

①古井司
②〒866-03熊本県天草郡御所浦町5840
③今から作り始めるサークルです。月1〜2回、本渡市の公共施設でコンベンションを予定。天草在住RPGファンの方を大募集中。年齢、性別、経験は全く関係ありません。一緒にRPGを楽しみましょう。

# PBM・その他

## JOKER'S Dinner (道化師達の晩餐会)

①澤井洋平
②〒432静岡県浜松市鴨江町24
③サークル同士の情報交換の場を提供しようと思っています。毎月、参加サークルの情報や、各人からのお知らせなどを載せたいと思っていますので、御協力お願いします。

## その道NET

①上川圭則
②〒616 京都府京都市右京区嵯峨野宮ノ元43 アクセス番号075-864-3162（24時間）
③RPGやPBMの話題が中心のパソコン通信ネットです。地元ではOFF会も行います。入会はゲストアクセスで、オンラインサインアップして下さい。




## 情報もとむ！コンベンション★ぱ〜ら〜 応募方法

「コンベンション★ぱ〜ら〜」では読者の皆さんからの「ゲームサークル」情報、「コンベンション」情報を募集しています。ふるってご応募ください。

●ゲームサークル情報
ゲームサークル創設のおしらせ、会員募集のお知らせなどをお送りください。「コンベンション★ぱ〜ら〜」が、あなたのサークルを応援します！
応募の際には、かならず次の項目を記入してください。
・サークル名
・代表者名
・連絡先住所
・コメント（100字程度）

●コンベンション情報
コンベンションの開催案内、参加者募集の情報をお待ちしています。今回募集するのは、平成8年4月以降開催のコンベンション情報になります。次の各項目について必ず記入し、応募ください。
・コンベンション名
・開催日時
・場所（会場住所も）
・主催（サークル名、または個人名）
・問い合わせ先住所
・プレイ予定のゲームタイトル
・事前に参加予約が必要な場合は、その旨を記入してください。

コンベンション情報の応募締切は2月14日（消印有効）です。ご注意ください。

宛て先
〒102
東京都千代田区富士見1-12-14
富士見書房RPGドラゴン編集部
「コンベンション★ぱ〜ら〜」係


す♥
'96春、テレビ新シリーズスタート!!
劇場アニメ第2弾製作決定!!
話題独占！大人気連載中!!
超爆魔道伝
スレイヤーズ
SLAYERS
闇の伝説編
原作／神坂一　作画／義仲翔子（キャラクター原案／あらいずみるい）

# 今年も観せま

月刊［スーパービジュアルコミック］

# COMIC ドラゴン 2月号

定価490円（税込）

**絶賛発売中!!**



**お待たせ！連載再開!!**

## MAZE☆爆熱時空

原作／あかほりさとる 作画／臣士れい（脚本協力／長谷川勝己）

異世界に迷い込んでしまったメイズの運命は!?

期待のコンビで贈る、冒険ファンタジー!!

［サイレントメビウス］麻宮騎亜

［黒髪のキャプチュード］見田竜介

［天地無用！魎皇鬼］奥田ひとし

［それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ］原作／庄司卓 作画／角井陽一

**迫力の豪華執筆陣を見よ！**

［オルフィーナ］天王寺きつね
［はいぱーぽりす］MEE
［FARCE！明智博士冒険記］紗夢猫
［夢からさめたら…］品川KID
［タイムダイバー・ゴーバイザー］柿沼秀樹&菊池通隆&阿部しのぶ
［シャドウラン］斉木一馬
［風駆少女組！］神塚ときお
［ブラックダイアモンド］みづの剣士
［超伝説の勇者デルホ・イホイ］小本田絵舞

## コミックドラゴン掲載の話題作が続々コミクス化！

### ドラゴンコミックス既刊

サイレントメビウス①〜⑦ 麻宮騎亜
黒髪のキャプチュード①〜② 見田竜介
はいぱーぽりす① MEE
GO GO WEST① 田沼雄一郎
ゆめいろの翼①〜② 神塚ときお
でたとこプリンセス①〜② 奥田ひとし
オルフィーナ①〜② 天王寺きつね
ベル☆スタア強盗団①〜② 伊藤明弘
トリックスター あろひろし
ヴェルバーサーガ①〜② 結城信輝
クロッシングゲーム やまむらはじめ
ドラクゥーン①〜③ 真鍋譲治
スレイヤーズ 原作／神坂一 作画／あらいずみるい
マトゥルスの血族①〜④ 沢田一
セーラーボーイ①〜② たまき あろ
Ringlet むらかわみちお
ビーストマスター① ゆうくりっど
タイムダイバー・ゴーバイザー① 原作／柿沼秀樹 脚本／菊池通隆 作画／阿部しのぶ
以下続刊

### 角川コミックスドラゴンJr.

天地無用！魎皇鬼①〜③ 奥田ひとし
魔童タイガ①〜④ 井荻寿一
ルナ〜幼年期の終り〜 原作／重馬敬 作画／船戸明里
超爆魔道伝スレイヤーズ ①闇の伝説編 原作／神坂一 作画／義仲翔子
ラジカルガーディアン①〜③ 奥田ひとし
以下続刊

※書店にない場合は、店頭にてご注文ください。

RPGドラゴン第8号プレゼント

# 読者アンケート ENQUÊTE
# プレゼントの応募方法 & アンケートの記入方法

## 「RPGドラゴン」第8号プレゼントの応募方法

このページにあるとじ込みハガキに、希望するプレゼント品名とプレゼント番号を記入し、50円切手をはってご応募ください。

自分の住所、氏名、年齢などを必ず明記し、裏面のアンケートもご記入ください。

とじ込みハガキ以外のもの（コピーしたものなど）でのご応募は無効となります。住所、氏名などが記入されていないハガキも無効となる場合がありますのでご注意ください。「RPGドラゴン」第8号プレゼントの応募締め切りは1月30日（当日の消印有効）です。なお、当選者の発表は発送を持って替えさせていただきます。

## 読者アンケートの記入方法について

とじ込みハガキ裏面の読者アンケートの質問1、2（今号でおもしろかったもの、つまらなかったもの）については、必ずこのページのタイトルナンバー／タイトルリストで答え、その理由をA～Dから選んでください。タイトルナンバー22「その他」を選んだときは、そのタイトル名とページを記入してください。「その理由」でD「その他」を選んだ場合は、その理由を簡単にご記入ください。

また「ひとつ」とか「ひとり」といった指示がある場合は、なるべくそれに従うようご記入ください。

「今号の感想・要望」についても、できる限りご記入をお願いします。ご意見、ご希望、その他どんなことでもけっこうです。「ドラゴンロード」などで紹介させていただく場合があります

## その他お手紙の応募についての注意

Q&Aや読者参加企画など、他のコーナーへのお便り、ご応募は、必ず別のハガキ、手紙でご応募ください。また住所、氏名なども必ずご記入ください。よろしくお願いいたします。

## タイトルナンバー／タイトルリスト

1 MAGIUSそれゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコRPG　ゲットレディ、GO！
2 MAGIUS新世紀エヴァンゲリオンRPG
3 シャドウラン・リプレイ 終着への疾走
4 1996年天地無用！RPG大作戦
5 騒動無用！　お試しリプレイ 浴槽に愛を
6 冒険者の店
7 バレル魔法学院日誌
8 メックウォリアー・リプレイ エニウェアの嵐
9 デュダRPGリプレイ 疑惑の石像（後編）
10 Q＆Aバトルロイヤル
11 コンベンション★ぱ〜ら〜
12 プレゼント
13 カードの王国
14 MAGIUSのひろば
15 BATTLEOVER：3025
16 波濤の彼方に待つもの
17 ケイオスランド・シナリオ 狙われた村
18 FROM FORCERIA
19 パラダイス・フリートRPG
20 RPG用誤辞典
21 ドラゴンロード
22 その他




イラスト／宮須弥

POST CARD

102-

おそれいりますが
50円切手を
おはりください

東京都千代田区富士見1-12-14
富士見書房
RPGドラゴン編集部
「プレゼント No. 8」係行

| | | |
|---|---|---|
| 住所 | 〒 | |
| 氏名 | フリガナ | 性別 男・女<br>年齢 (　) |
| 学年<br>職業 | | |
| TEL | | RPGドラゴンを買ったのは<br>月　日 |
| 希望<br>プレゼント | プレゼントNo.<br>(　) | プレゼント品名 |

GAMES FOR NEW AGE

# RPGドラゴン

RPGドラゴン
**No.8**
読者アンケート

1.今号で面白かったページのタイトルNo.(P.90参照)と、タイトルを3つ書いてください。
また、その理由（A文章が良い　Bイラスト・写真が良い　C全部良い　Dその他）もひとつ書いてください。

(タイトルNo.　　タイトル　　理由　　)
(タイトルNo.　　タイトル　　理由　　)
(タイトルNo.　　タイトル　　理由　　)

2.今号でつまらなかったページのタイトルNo.とタイトル、その理由（A文章が良くない　Bイラスト・写真が良くない　C全部良くない　Dその他）もひとつ書いてください。

(タイトルNo.　　タイトル　　理由　　)

3.あなたが毎号買っている雑誌を2つ書いてください。

(　　)(　　)

4.あなたがよくプレイするＲＰＧのタイトルを2つお教えください。

(　　)(　　)

5. 次の家庭用ゲーム機のうち、あなたが持っている機種に○をつけてください。また、持っていないが買う予定のある機種には△をつけてください。

❶スーパーファミコン　❷プレイステーション　❸サターン　❹3DO　❺PC-FX
❻NINTENDO64　❼PIPINパワープレイヤー

上の機種のうち、あなたがもっとも期待している機種を1つお答えください。また、よければその理由もお教えください。

(番号　　：理由　　)

6.今号の感想、RPGドラゴンへの要望などありましたら、自由に書いてください。

# RPGドラゴン 第8号 PRESENT

## RPGドラゴンオリジナル

### 1 RPGドラゴン特製ダイス袋




恒例の「RPGドラゴン・ダイス袋」、今号も20名にプレゼントしちゃうよ〜ん。くどいようだがショップじゃ売ってないオリジナル品。このチャンスにゲットしろ／　何回応募しても当たんね〜、ってキミも、こりずに応募してね。

20名

## 角川書店



### 5 ロードス島戦記 カードゲーム コレクション

「ロードス島戦記」のカードゲームが、「コンプコレクション」で登場した。それも、この1冊に、なんと3つのカードゲームが入ってるってンだから、超おとく／　まさに大盤振舞の出血大奉仕ってなもんだ。いや、ほんと。ただいま書店で発売中の「ロードス島戦記カードゲームコレクション」は5名の読者に。カードがすり切れるまで、存分に楽しんでくれたまえよ、うむ。

5名

## アスク講談社




各5名

### スーパーファミコンソフト「バトルテック3050」
### 2 Tシャツ＆キャップ・セット
### 3 ステイショナリーセット

スーパーファミコンソフト「バトルテック3050」の発売を記念して、アスク講談社さんから「バトルテック3050オリジナルグッズ」をプレゼント。キャップ＆Tシャツのセットと、ボールペン、下敷き、バッジのステイショナリーセット、どちらでも好きなほうに応募してね。それぞれ、5名の読者にプレゼントするぞ。

## メディアワークス（主婦の友社）



3名

### 6 ある日どこかのダンジョンで（上下巻）

グレッグ・コスティキアンが描く痛快ファンタジーRPGパロディ小説「ある日どこかのダンジョンで」がついに翻訳なった／ ファンタジーRPGファンなら、おもわず笑っちゃうようなユーモアが満載、RPGドラゴンとしても、ぜひおすすめしたい一冊だ。今回は、発売中の上巻と2月発売予定の下巻をセットにして3名様にプレゼント。

（賞品は下巻刊行以降の発送になります）

## パイオニアLDC

### 4 三石琴乃シングルCD「あなたになりたい」ポスター

3名

12月8日（三石サンの誕生日なのだ）に発売された「琴ちゃわんのいつも一生懸命♥」、ご購入いただけたでしょうか？　豪華キャストに、盛沢山な内容のお得なアルバム／　ぜひぜひあなたのお手元にも……シングルCD「あなたになりたい」もよろしく♥——というわけで、パイオニアLDCさんから三石琴乃の店頭告知用、非売品のポスターをプレゼント。3名様に。



## トレーディング・カードゲームの世界

# カードの王国

## 第3回

**代表作「マジック：ザ・ギャザリング」をはじめとして
次第に盛り上がりつつあるトレーディング・カードゲーム・ブーム
今回はちょっと趣きを変えて、カードならぬサイコロによる
トレーディング・ゲームを紹介しよう！　その名は『ドラゴンダイス』！**

AUTHOR
安田 均
HITOSHI YASUDA

日本でも、一部で過激な熱中ぶりの見られるトレーディング・カードゲーム。いまのところは、ほとんど『マジック：ザ・ギャザリング』だけれど、それを象徴するような本も出た。

なんと実際の翻訳版ルールが出る前に(！)、その攻略本ともいうべき『テクニカルガイド』が出版されたのだ。で、これがあっという間に三万部近く売れてしまったというからスゴい。

ただ、もとの本はなかなかよい造りで信頼できるものなんだけど、翻訳はちょっといただけない。実物がまだ日本で出ていないものだから、ゲームの用語がそのままアルファベットで並んでいるという超々訳。これはぼくみたいな翻訳家の目から見たら、ちゃんとした訳書といえるのかなあ、と首を傾げる次第。カッコして仮の訳でもつけておいてほしかった。もっともこの本は『マジック～』を出すホビージャパン社とは別のところからの出版だから、それも無理だったのだろう。ということなら、攻略本は実物が出てから出すのが常識というもの。はっきりいって、フライングをしているとしか思えない。

こうした熱中ぶりは、発祥の国アメリカではもっとすごい。これからの一年間は、なんと七十種類を超すトレーディング・カードゲームが出される予定と聞く。まあ、生き延びるのはそのうち片手で数えるほどだろうけど、それだけブームになっているのがわかる。

出るのはいいんだけど、困ることもあるんだよねえ。この前も、日本での決定版を目指して、いまグループSNEで作っている（完成目前の）『モンスター・コレクション TCG』のそっくりさんが、先に向こうで出てしまった。いや、向こうが先だからそっくりさんはこっちになるんだろうけど、きっとかけた時間や始めた時期はこちらのほうがまさっていると思う。なにしろ、開発にこれまで一年半かけ、アイデアを一回完全にボツにして作り直しているのだ。

（と言っても、ボツ・バージョンだって、カードを大量に作って完成目前だったのだ。それも、おもしろく遊べたんだけど、少しわかりにくいと思ったからね）

しかたない、向こうのとコンセプトはちがうんだから、似ているゲーム手順のところは、直して行こう。いやあ、生産や流通の確立したアメリカと、まだなんにもノウハウのない日本で渡りあうのは、大変なんですよ。

で、今回はそうしたトレーディング・カードゲーム（TCG）の海の中から〝これは〟と思うものをひとつ紹介してみよう。

はっきり言って、TCGはRPGと同じで、尾を引くものだと思う。『マジック～』は一度始めたら、おもしろいし、それなりにどんどんのめり込んでいくから、他のTCGのことはそんなに気にならなくなってしまう。これはやっぱり、そういった独創的なゲームを作ったコンセプトの勝利だろう。

なら、それに対抗するには、どうすべきか？　D&Dを中心にRPGで確固とした地位を築いたTSR社は考えた。『スペルファイア』というTCGは焦って出したものだから、そこそこ売れてはいるが評判はあまり芳しくない。『ブラッドウォーズ』というTCG第二弾はゲームとしてよくできていたが、今度はマニアックになって、そんなに売れていない。

それなら、ここはTSRしか作れない、独創的なものを出してやろうじゃないか。

そうして（きっと）生まれたのが、今回の『ドラゴンダイス』だ！

これはトレーディング・カードゲームじゃない。なんと〝トレーディング・ダイスゲーム〟という作品。

おいおい、カードからサイコロに目先を変えただけのゲームかい、というなかれ。

使う素材が変わると、ゲームもおのずと変化する。

ぼくも最初は、いろんな形のサイコロ――6面体だけでなく、例の12面体や8面体――が宣伝に載っているのを見て、〝ゲテモノかいな、これ〟と思ったくちだが、いざ遊んでみると、そうではなかった。

ゲームとして、しっかりしていておもしろい。そして、何よりも燃えるのだ！

もしも、簡単にゲームのイメージだけを伝えさせてもらえるなら、『マジック：ザ・ギャザリング』は〝いやらしい〟か、よく言えば〝繊細〟だろう。

それに対して、この『ドラゴンダイス』は〝豪快〟で、〝騒々しい〟になると思う。

それは、やっぱり使うものがちがうから。カードは隠蔽性にすぐれている。つぎに何がくるかわからない。いや、『マジック～』なら自分でデックを組んでいるから、こうなるだろうか――つぎにあれがくるんじゃないか、わくわく。あれ～、ちがうぞ、困ったなあ。それならこうだ――という〝ある結末から、そのつぎをどうするか〟がおもしろい。つまり、基本的には目隠しされたような状態での推測や陰謀（なかなかうまくいかないけどね）が楽しいのだ。これはRPGでいうなら、プレイヤーでの状況判断と、ゲームマスターでのプロットの組み立てがいっしょになっているような快感がある。

一方、『ドラゴンダイス』では、まさしく乾坤一擲、そのランダム性が命だ。敵味方のサイコロ軍が見えていて、それを動かし、それからサイコロをオープンで振るわけだから、これは〝ある状況を作っていって、その結果がどうなるか〟を楽しむものだろう。まあ、普通のボードゲームなんかに近い感触がある。でもね、サイコロに統一された両軍サイドが動き、そこでサイコロを振る快感。

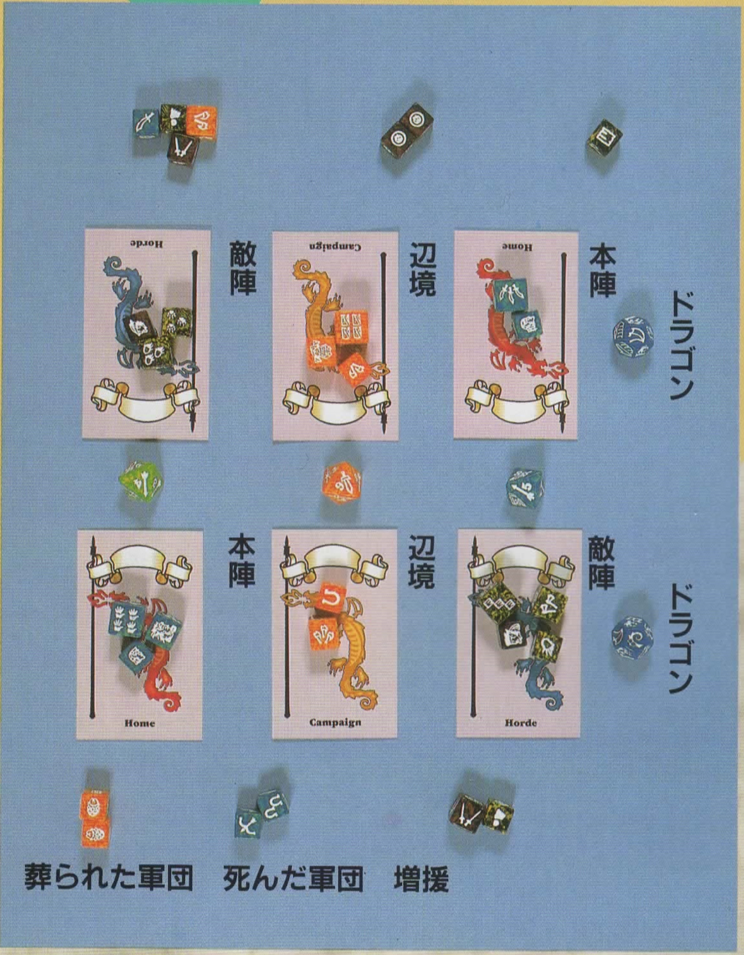
でぇぇ～い！　たあっ。

これは、なにものにも替えがたい魅力がある。RPGをやっている人なら、あのサイコロを振るときの気合い、楽しみはわかるはず

# いろんなサイコロが あっちでごろごろ こっちでごろごろ




⬆基本セットの中には、色とりどりのダイス＋ダイス袋。とりあえずこれだけでもプレイは可能だが、追加ダイスによってより楽しく遊べる




⬆ダイスの色は使用できる魔法の種類を表わしている。金色が「地」の魔法、青が「空」の魔法という具合に四色。普通、ダイスは二色の縞模様になっていて、たとえばドワーフは赤と金の魔法が使える。魔法の使用など可能な戦闘の方法は地形ダイスによって決定される

だ。

特に、そのサイコロが妙な形をしていて、大きさもちがい、それぞれごとにおもしろいアイコン（マーク）が付いているとすれば、愛着が湧くのも当然だろう。

そう、『ドラゴンダイス』では、サイコロといっても、数字が書いてあるんじゃない。基本ゲームには四つの勢力があって、それぞれの顔と能力が大中小の三種類の6面体サイコロに、絵にして表わしてあるのだ。四つの勢力とは、海エルフとドワーフ(イイもんだね)、それにゴブリンと溶岩エルフ（もちろんワルだ）になる。もちろん、こうした勢力の善悪はサイコロ軍団を組むときには関係ない。オレは海エルフで正義の軍団だあといってもいいし、ドワーフとゴブリンが混在していたってかまわないのだ。

で、大きな6面体サイコロが3点、中が2点、小が1点と数えて、23点以内の組み合わせで入門ゲームは遊ぶ（ホントは35点や、50点のゲームがおもしろいぜ。23点ゲームだと、軍団が少ないから、接近戦になる前に、海エルフの青魔法で遠距離からやられやすい）。

このサイコロ軍団を四カ所に配置し、前面三カ所を占拠すれば勝ちというゲームだ。

占拠するには、前面3カ所に置いてある8面体サイコロの数字を上げていって、8にしたらいい。だけど、これには駆け引きがあって、自分がいくらがんばって7まで上げても、敵が8にしたら、その時点で敵が占拠したことになってしまう。

だからここは、相手が7に上げるのを待ってればいいじゃないか、と思っていると、増援からの補給が遅れて、二つ一気に8まで上げられてがくっとなることもある（一つだと取り返すこともできるけど）。

そりゃもう、四カ所（全面三カ所に増援一カ所）をサイコロ軍団が行き来する賑やかなゲームになることはまちがいない。

で、戦闘も接近攻撃、射撃、魔法があって、それぞれにおもしろい。そりゃ、魔法は三十種類あって強力だけど、魔法使いのサイコロがある程度ないとツラい（で、やっぱり、これは少ないんだね。集めないと）。

射撃は隣の陣地まで攻撃できるんだけど、一気にというほど強力ではない。

何といっても気持ちがいいのは接近戦で、これは普通にごろごろ転がして相手を圧倒するほかに、敵を敗走させると、追撃してさらに連続攻撃をしかけられるのだ。

こりゃ、気持ちいいわ、それえ、全滅じゃあとサイコロを振っていると、時に出目が逆転して、こちらが敗走するハメになったりする。こうなると、大変。自分の攻撃の番なのに、敵に攻撃させてるようなもんだからね。

そして、このゲームで楽しいのは、タイトルにもあるドラゴン。12面体の巨大なやつを魔法で呼び出すと、これが暴れること、暴れること。しかもそれは敵味方に対して関係なく、ターンの最初ということなので、気をつけないと、呼び出したドラゴンに自軍が全滅させられたなんてことにもなりかねない。普通は敵に占拠されて、諦めざるをない陣地に嫌がらせに送り込むんだけどね。

『ドラゴンダイス』はいまでも楽しいサイコロ・ゲームだけど、何といってもこれからが期待大。というのは、まだ4面体、10面体、20面体が残っているではないか！

これは、これからモンスター専用ダイスとして、ブースター（増補コレクション）がつぎつぎ出てくる予定だという。どんなモンスターになるのか、その特殊能力（強さ）はどんなものなのか、いまからわくわくする。

『ドラゴンダイス』は、そのユニークさで評価は高い。ひょっとしたら、日本版も出るかな？（ぼくはお薦めします）

# MAGIUSのひろば




TRPG界に新風を吹き込んだMAGIUS
'96年はどんな動きを見せるのでしょうか?
さあ、今年もいっしょに遊びましょう!






まんが：田中としひさ

## 第1回

# MAGIUS ゲームデザイン・コンテスト

## 応募作品一覧

アストロミゼット
（沖房　甍　東京都）
学園探偵RPG
（石井賢治　大阪府）
BOUNTY・HUNTER RPG
（猫魔術　長野県）
三角恋愛RPG－学園版－
（猫魔術　長野県）
MAGIUS・大相撲
（大藤達也　埼玉県）
Fighter's Fantasy
（北村　遥　愛知県）
BANDIT・CHASE
（沖房　甍　東京都）
セコンドビクターRPG
（猫野　潤　大阪府）
灼熱の竜騎兵RPG
（生方悟志　神奈川県）
戦魔戦記
（柊うろん　東京都）
FANTASIA ADVENTURE
（A.G.I.　兵庫県）
MERCENARY DOPE
（HESH!!　徳島県）
探偵物語RPG
（竜龍　宮城県）
MAGIUSフェアリーサイト
（椎塚　淳　千葉県）
サイキックエンターテイメントRPG
（プロジェクトぱくぱく　埼玉県）
MAGIUS異能戦記
（篠原和彦　埼玉県）
大八州　鬼道演武
（里川　祐　埼玉県）
バトルテックRPG
（富士川町役場ゲーム部　静岡県）
シャドウタウン・メモリーRPG
（岡田正博　東京都）
名探偵物語
（柊うろん　東京都）
ソウルセイバー（仮）
（不明　不明）
コレクションRPG
（山本直輝　神奈川県）
魔術師オーフェンRPG
（古賀琢磨　福岡県）
コスプレ・レポート'9X
（本間・増田・平山　東京都）
空想科学MAGIUS　“町内防衛隊”
（苺谷三郎太とサークルばおばおぶ　大阪府）
MARKS！
（瑞江志信　兵庫県）
クエストオブファンタジー
（塚越秀　栃木県）
理由のない争奪戦
（向田英明　神奈川県）
MAGIUS海洋RPG
（山崎　栄　千葉県）
ONLY DREAM
（青木　誠　高知県）
異国烈伝
（中岡健一　北海道）
オレ達のうた
（能邨　英　滋賀県）
ドラゴンブラッド
（青木健二　東京都）
月夜の晩にRPG
（THE CLOWN　広島県）
パンクエストRPG
（THE CLOWN　広島県）
タイムダイバー・ゴーバイザーRPG
（本条　輝　北海道）
百星聖戦記RPG
（本条　輝　北海道）
八百八町浮世草子
（大阪和芳　奈良県）
ファイブ・クラン・ヒーローズ
（寺竹功一　広島県）
ライバルはドラまたっ!!スレイヤーズRPG
（三原　翔　福岡県）
ASSASSIN RPG
（前田耕平　京都府）

**あの『おこんないでね』がついに「RPGドラゴン」に登場か!? はたして取り上げた作品から入選作が生まれるのか? なおこのコミックと「コンテスト」の審査とはいっさい関わりがありません あらかじめご了承下さい**






ILLUSTRATOR:YUKIHISA FUJITA

★データは語る?

# '96年のMAG-USを展望する!

**MAG-US3人組もデビュー1周年 読者のみんなから寄せられたアンケートをもとに 3人組が96年のMAG-USをするどく予測するぞ!**

## まずはごあいさつ

マユミ　早いもので～。

ギーやん　ボクたちも……。

右京　デビュー一周年でございます。思えばこの一年、いろいろな目に遭(あ)いました……。雨の日も、風の日もひたすらダイスを振る日々。1ゾロを出して吹雪で道を見失ったり、6ゾロを振ってギャンブルで一山あてて、一夜の豪遊を楽しんだり……。

マ　おネエ、芸風が一年前と違ってるよ。ボケるのはワタシの役目で……。

ギ　こんな壊れちゃった右京さんって初めて見たよ。

右　年も改まったことだし、ここらへんで私の違った魅力も見せようかと思ったんだけど、やっぱり似合わないみたいね。

ギ　そうですよ、マーちゃんみたいな右京さんって、ボク見たくなかったな。

マ　ちょっと～、それどういう意味?

右　まあまあ、冗談はここいらへんにしといて、去年はずいぶん新しいゲームをやったわよね。

マ　はーい、MAG-USは全部で11冊発売されました。もちろん、その中にはワタシたち3人が表紙になった『MAG-USスタートブック』も入ってま～す。

ギ　マーちゃんは『五竜亭の大騒動』ではフンバルトをやってなにも考えずに敵に突撃するとか、『だんぢょん大作戦(オペレーション)』ではリナになっていきなりダンジョンの入り口で竜破斬(ドラグスレイブ)をぶちまかすとか、ホント大・活・躍だったよね。

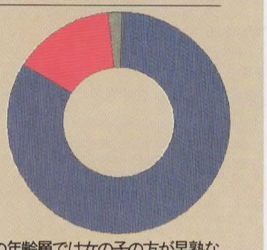
右　そのたんびにギーやんが巻き込まれるのよね、ケドやゼルガディスをやってて(笑)。

マ　えへへ。

右　でも、そういったことがTRPGの楽し

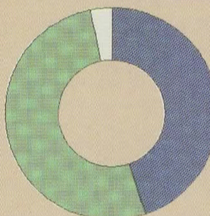
# DATA BOX

## DATA 1



男性83.4%に対して女性は14.6%。あれ、あとの2%は？　ちなみに平均年齢では女性の13.5歳に対し男性は15.2歳と1.7歳の開きがある。やはり中学生くらいの年齢層では女の子の方が早熟なのだろうか？

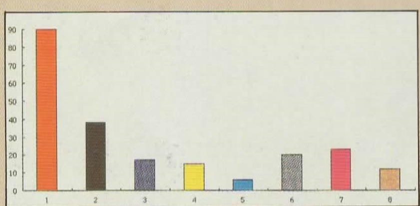
## DATA 2



TRPGをまるっきり遊んだことがないという読者は全体の40.3%。また、約3%の読者が無回答だった。しかし、遊んだことがあるという読者の中でも頻繁に遊んでいる（月2回以上を目安）層は全体の26%ほどと、かなり少なくなる

## DATA 3

■ファンタジー＝90%■SF＝38%■ホラー・伝奇＝17%■サイバーパンク＝15%■スポーツ＝6%■ミステリー＝20%■学園もの＝23%■歴史もの＝12%となる。男性はSFが約40%と人気だが、女性では18%とふるわない






い部分だと思うの。疑似体験を共有できるところがね。

ギ　そうだね。どれも楽しい冒険だったよ。

マ　今年はどんなゲームが出るのかな。

右　そうね、どんなゲームが出るかは分からないけど、どういった傾向のものが出るのか予想できそうなデータがここにあるわよ。

マ&ギ　？

右　じゃーん、去年発売されたMAGIUSシリーズのアンケート集計よ！

でもここで見たことはナイショよ。

マ&ギ　（コクコク）

## MAGIUSのターゲットは？

右　まず注目。アンケートを送ってくれた読者の大半は男の子なの。なんと約85パーセント。女の子の読者って少ないのかしら。

ギ　TRPG界全体が、まだ男の子中心で動いているって気はするな。去年の『夏のTRPG祭り』でも、女の子のプレイヤーは少なかったからね。

マ　実際に遊んでみると、女の子の方がはまりやすいと思うんだけどな。もっと男の子の方が積極的に友達の女の子を誘って、遊んでもらうべきなのかもね。

右　まあ、女の子に限らず、遊んだことのない人にはどんどんTRPGを体験してもらうべきね。MAGIUSシリーズはルールも分かりやすくなっているから、体験用ゲームとしては最適よ。

ギ　気になっていたんだけど、雑誌なんかでは「MAGIUSシリーズは初心者向け」と書かれていたことが多かったよね。実際にはTRPG初心者ってどのくらいの割合でいたのかな？

右　約40パーセントの子が遊んだことがないって言ってるわ。『スレイヤーズ』や『天地無用！』といった、TVアニメになった作品も題材にしているから、そのアイテムの一つとして初めてTRPGに触れた人も多いはずよ。

マ　それで、ダイスをゴロゴロ転がすことにいけない快感をおぼえるの（笑）。

ギ　気がつくとカバンの中にいつもダイスが3個……。

右　そのうち『シャドウラン』にはまって、ダイスを20個ぐらい持ち歩くようになっちゃうわけね。

マ　おネエは？

右　RPGドラゴン特製ダイス袋が二つと、最近は某カードゲームが……。そ、それはともかく、これだけ未経験者を引きつけたんだから、初心者向けという路線は今年も健在だと思うわ。

## このRPGを遊びたい！

ギ　さっきTVアニメの話が出たけど、メディアミックス路線はどうなのかな？

マ　巻頭の特集ページでTVアニメの「新世紀エヴァンゲリオン」や劇場版「天地無用！」のTRPG化の話題が出てたよ。

右　アニメに限らず、小説やコミックなどのゲーム以外のメディアとの連携は、読者からも期待されているみたいよ。アンケートの項目に「あなたがRPGとしてリリースしてほしいタイトル」というのがあるんだけど、ここにはそういったメディアミックス展開を意識した作品が並んでいるわ。

マ　トップは『スレイヤーズ』ね。第3弾、第4弾が出たりするのかな。

ギ　で『天地無用！』。おっ、その次に『魔術士オーフェンはぐれ旅』が来てる。オレ、この小説好きなんだ。

右　小説の人気が急上昇中だから、かなり期待できるかもね。好きなゲームのジャンルとしてトップにあげられているファンタジーものだし。

マ　へえ、ファンタジーって約90パーセントの人が好きなジャンルにあげてるのね。やっぱり魔法がつかえるとこがいいのかな。

ギ　マーちゃんが使うのは、もっぱら破壊魔法だけどね。

右　確かに、ファンタジーRPGの人気は根強いわね。あとはSF、学園ものも人気があるのよ。

ギ　で、メディアミックス色が強いものが出そうってとこかな。

マ　面白けりゃなんでもいい！

ギ&右　そりゃそうだ（笑）。

# QUARTERLY MAGIUS Times

## MAGIUSに新シリーズ？

# 仮称DEKA＝MAGI計画発動！




**文庫本（ドラゴンブック）で出されているMAGIUSシリーズ
ところが、近々文庫本ではないMAGIUSが登場するという噂が？
編集部でささやかれ始めたDEKA＝MAGIっていったいなんなの!?**

携帯性にすぐれ価格も安い文庫本。あの『ソード・ワールドRPG』だって、文庫本でなければこんなに普及し得ただろうか？

MAGIUSシリーズも発売以来文庫本の形態で出版されてきた。基本システムでありTRPG入門書である『MAGIUSスターブック』にサプリメントを1冊買って、約千円。このお手頃な価格設定も文庫本ならでは。

しかし、文庫本にも欠点はある。まず図表類が小さくなる。A6版という携帯性重視のサイズでは、大きな表などはある程度見やすさを犠牲にしなければ収録できない。ひんぱんに使うキャラクターシートにしても、拡大コピーを前提にしている。ゲームを遊んでいて、なにかメモを書き込もうとしても本自体にその余地がない。ついでに言えば、文庫本という形態自体、ゲームを遊んだことのない小学生などには敷居の高い存在ではなかったろうか。

初心者重視のTRPG入門編を謳っているMAGIUSシリーズが、このままでよいのだろうか？　そんな疑問から生まれたのが『DEKA＝MAGI（仮）』の企画だ。デカマギ、つまり「でかいMAGIUS」というのがその語源。具体的な形態はB5版（『COMICドラゴン』と同じ大きさだ）サイズのソフトカバー。1ページあたりの面積で文庫版の約3倍の大きさだ。

もちろん、ただ単純に大きくするだけではない。カラーページをふんだんに用意してビジュアルの強化を図り、さらに遊び方の解説にもイラストを多用。全体によりユーザーフレンドリーなゲームとして登場する予定だ。

ではどのようなゲームがラインナップとして準備中なのか？

「某メカもののアニメをTRPG化するという企画に参加しています。キャラクターカードを用意して、初心者でもセリフがバンバン言えるゲームとなるように考えています」

と語るのは『パラダイス・フリートRPG』でおなじみの朱鷺田祐介氏。同企画には『三国志演技』（光栄刊）のたのあきら氏も参加している。ほかにも『サイレントメビウスRPG』の山北篤氏が別のゲームのデザイン作業に入っているらしい。

DEKA＝MAGIの全貌は次号（4月上旬発売）で明らかになるぞ！

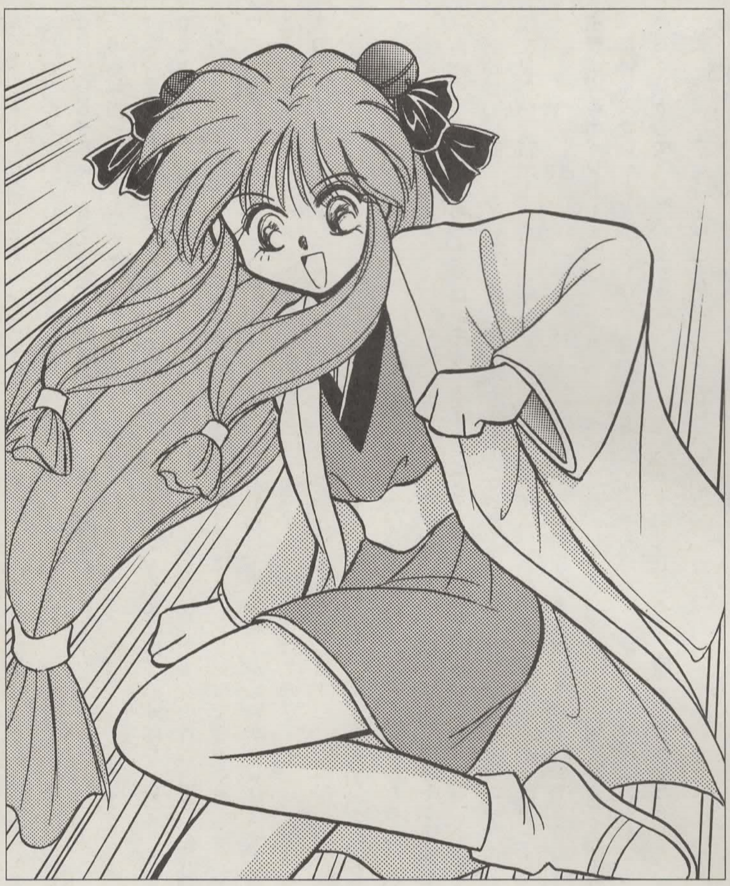
# MAGIUSのひろば

## ■セイバーマリオネットJ-RPGぼくだけのアリシア

# 「技能ソフト活用法」

**ゲームに登場する技能ソフトは全部で18種類。しかし、ルールブックに収録したシナリオの中には、使用する場面が無かったソフトもいくつかある。そんな技能ソフトの使い方を伝授しよう。**

ILLUSTRATOR：KAHIRO OKUYA



関連能力値に+1のボーナスがつき、しかも使用に適した場面では行動チェックを技能チェックで行えるという、とってもお得な技能ソフト。種類はボディ、メンタル、テクニックのそれぞれに6種類ずつ、計18種類ある。シナリオ中でもっともひんぱんに使われていた技能ソフトは「格闘」。戦闘の度に使っていたからね。逆にまるで使われていなかったのは「運転」。ただし、この技能ソフトは名称からも分かるように乗り物を運転する場面で使用するものということは、容易に想像がつくだろう。

使い方が分からない技能ソフトの代表格といえば「回避」だろう。いかにも戦闘で使えそうなこの名称。しかし、戦闘シーンではこの技能ソフトの指定がない。では戦闘には使えないのだろうか？　それはちょっともったいない気がするぞ。そこで提案したい追加ルールがある。名付けて「回避専念」。攻撃をしない代わりに、敵の攻撃を回避する行動チェックができるというルール。ただし「回避」の技能ソフトがインストールされているマリオネットにのみ可能とする。文字通り、敵の攻撃を避けることに専念するわけだ。

行動チェックの目標値は敵の攻撃値。ボディの能力値が6の敵が攻撃してきて、ダイスの目の合計が8だったとする。敵の攻撃値は14だ。それがそのまま回避専念の目標値になる。テクニックの能力値にダイスの目の合計を足して、14以上を出せば敵の攻撃は空振りに終わるわけだ。

シナリオが進んでくると敵にも高い戦闘能力をそなえたものが増えてくる。戦闘専門のセイバーマリオネットならいざしらず、汎用マリオネットやセクサロイドではきつい戦いになりがちだ。そこで回避専念のルールを導入すると、敵の攻撃を素早い動きでかわしつつ、隙をみて反撃、といった行動が再現できるようになり、彼女たちの活躍の場面も増えるはずだ。

技能ソフトは単なるデータではなく、自分のマリオネットの特徴を見せる演出と思ってほしい。自分のパートナーとしてはどんなことができてほしいか、という点を考えながら選択するのだ。キミだけの、かわいいマリオネットの雰囲気作りとしておおいに活用しようね。

またオリジナルのシナリオを作るときは、技能ソフトを使う場面を想像しながら作ることも重要なポイントになる。ルールブックには載っていない、多人数で遊ぶシナリオを作るときはあらかじめそれぞれのマリオネットが持っている技能ソフトを考慮して、それを活用できる仕掛けを用意しよう。

### セイバーマリオネットJ-RPG ぼくだけのアリシア　正誤表

「ぼくだけのアリシア」にいくつか誤植が発見されました。この場を借りて訂正させていただきます。

☆19ページ［汎用マリオネット表］、63ページ［セクサドールＢパーツ表］、81ページ［セイバーマリオネット表］。以上三つの表の項目の「ＥＰ値」→「ＦＰ値」。

☆161ページ11行目、（技能：探索）→（技能：検索）。

以上の記述を訂正して遊んで下さい。

■サイレントメビウスRPG

# 『サイメビRPG』を遊び倒す3つの方法

AUTHOR
山北篤
ATSUSHI YAMAKITA
ILLUSTRATOR
ふじたゆきひさ YUKIHISA FUJITA
ORIGINAL STORY
麻宮騎亜 KIA ASAMIYA

**「サイメビ」は知っててもRPGは知らないって人がきみの周りにいる？そんな人でも楽しく「サイメビRPG」がプレイできる方法を紹介するのがこのコーナー。さあ、みんなで「サイメビRPG」の輪を広げよう！**

『サイレントメビウスRPG』(おしゃれなキミは『サイメビRPG』と呼ぼう）は、完全なRPGじゃない。RPGの未経験者でも楽しめるRPG風ゲームなんだ。だから、コミックのファンだけどRPGは知らないって人でも大丈夫。でも単純にプレイするだけじゃもったいない。どうせなら『サイレントメビウス』らしいプレイをしたいじゃないか。

ここでは、より『サイメビ』らしく遊び倒す3つの方法を紹介しよう。

**○台詞（セリフ）をしゃべってみる**

最初は、台詞から始めよう。

因縁ポイントをもらった時は、キャラクターが精神的に動揺している。そこで動揺を表現する台詞を言ってみてもいい。

**由貴**（因縁ポイント＋1）

長いエスカレーターがアトリウムに延びている。見下ろすと、そのまま落ちてしまいそうだ。そう、アニーと再会した時のように。あの時も、自分は何もできないまま、キディに救われたのだ。

というシーンがあったとしよう。

さて、ここで因縁ポイントをもらっただけで満足しちゃ、もったいない。由貴らしい台詞の一つも決めて、雰囲気を盛り上げたいと思わないか？

**由貴**「恐い……。こういうところだと、私ってなんて無力なんだろう」

とかなんとか、台詞を言ってみたらどうだろう。うまく言えなくったって構わない。由貴の気持ちを素直に表現すればいい。

他のプレイヤーは「おおおっ！」と思ってくれるし、中には無線で（だって、キャラクターは個別に行動しているからね）慰めてくれるキャラクターだって出て来るかも。

**那魅**「そんなことはありませんよ。由貴ちゃんは、立派なAMPの一員です。そんな悲しいこと言わないで……」

と、会話が始まれば、気分はサイレントメビウス。悲しき超能力少女由貴と、慰める那魅という、美しいシーンができあがる。

最初は、多少恥ずかしいかもしれない。でもサイレントメビウスのファンなら、気持ちは分かってもらえるはずだ。一人がしゃべれば、きっとプレイヤーの誰かが答えてくれる。キャラクター同士の会話が始まったならベストだ。後は放っておいても、サイレントメビウスらしくなってくる。

けれど、照れ臭さで誰も答えなかったらどうする。盛り上げてくれようとしたプレイヤーを、孤独のまま放っておくのか？ その時こそ、ゲームマスターが台詞で答えてあげよう。そのために、レビアや課長はゲームマスターのNPCとして残してあるんだ。

**由貴**「恐い……。こういうところだと、私ってなんて無力なんだろう」

**レビア**「由貴、なに言ってるのよ。課長が、無能な人間をAMPに置いとくと思う？ もっと自信を持ちなさいよ。あなたに足りないのは、その自信だけなんだから」

**由貴**「そ、そうかな」

**レビア**「そうよ。だから安心して。皆、あなたを必要としているわ」

もちろん、ゲームマスターの側から、皆に話し掛けるのもいい。特に妖魔との戦闘シーンは、かっこいい会話になると思うよ。

**レビア**「香津美！ どうしたの！ 大丈夫!? 答えて！」

**香津美**「だ、大丈夫よレビア。ちょっと手強いけど、私だけでなんとかできそう」

**レビア**「ならいいけど……気をつけてね」

**香津美**「まかせて。レビアは……っとと。ごめん、忙しいから後でね」

**レビア**「ええ、分かったわ。私はこの回線をフォローしておく」

なんて台詞が戦闘の最中に交わされるのって、らしいと思わない？

**○戦闘シーンで仲間をかばう**

クライマックスの戦闘シーンでの話だ。

クライマックスは、ボスキャラにあたる妖魔が登場し、AMPに襲いかかって来る。その攻撃力は強大で、黙ってやられていたら、あっという間に誰かが倒されてしまう。

しかも、ボスキャラの目標になりやすいのが、今回の主役だ。

でも、ルールに書いてあるだろう。

34ページ

今回の主役になったキャラクターのみが、主役妖魔を倒す（HPを0にする）ことができるのです。

ということは、今回の主役が倒れてしまう（HPが0になる）と、妖魔には絶対に勝てない。妖魔は、AMPのメンバーをぶちのめして高笑いをして去ってゆく。

そこでどうすればいいか。コミックスを読んで研究しよう。すると分かってきたぞ。その回の主人公は、絶対に最後までやられることはない。その代わり、仲間が主人公をかばって傷ついてゆくじゃないか。

これだ！

HPが少ないキャラクターが妖魔の攻撃を受けないように、HPに余裕のあるキャラクター（大抵キディなんだけど）が妖魔の目の前に立ちはだかるんだ。

**1）物理的に目の前に立つ**

他のメンバーを後方に下げ、自分が妖魔の目の前に飛び出す。誰だって（妖魔だって？）

目の前の敵を先に倒そうとするからね。攻撃は、君に集中するだろう。

**2）妖魔を挑発する**

「なんだい。そんなしょぼい力でAMPを壊滅させようだなんて、百年早いよ」

　こんな台詞を浴びせられれば、妖魔もそこに攻撃を掛けざるをえまい。妖魔ってのは（特に中級妖魔ともなれば）、誇り高いからね。侮辱には報復せずにはいられないんだ。

**3）身を挺してかばう**

「あ、危ない！」とか叫びながら、仲間を自分の身体でかばうってのもある。仲間が受けたはずのダメージは、自分が受けてしまうけど、それでも友達を守れたって満足感があれば耐えられるんじゃないかな。

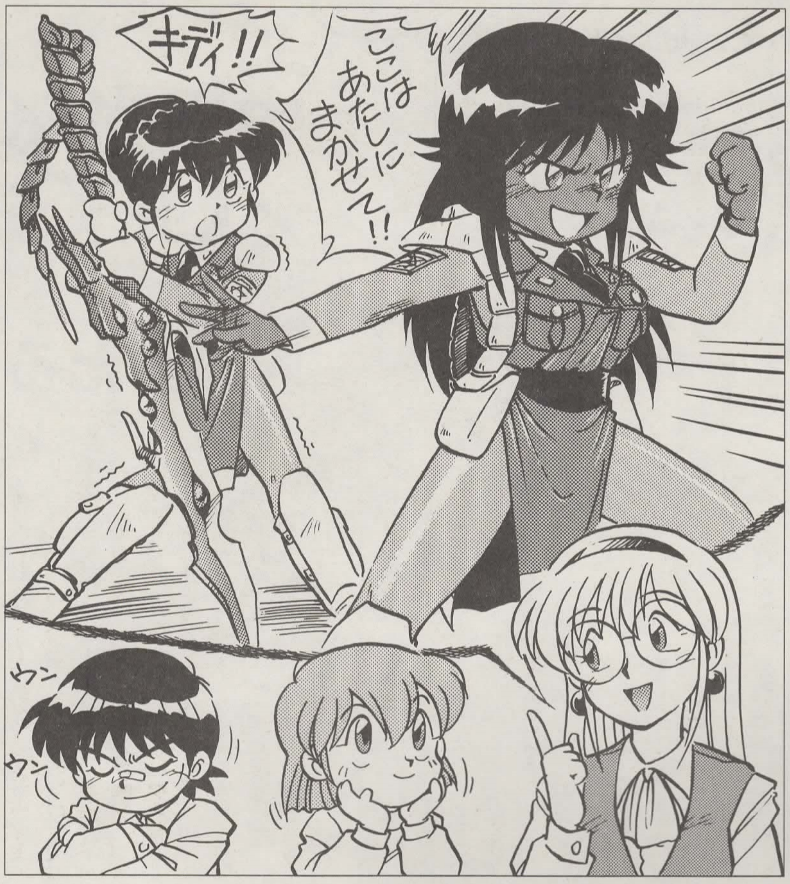
　きっと、他にもあるだろう。

　このようにして、仲間をかばって自分が傷ついて倒れる。これって、サブキャラの最もカッコいいシーンだと思わない？

　クライマックスの戦闘シーンでは、もはや主役は決まってしまっている。これは仕方ない。けれど、まだサブキャラとして目立つ手段は残されている。

「香津美（彼女が今回の主役）！　あんたには妖魔の指一本振れさせやしない…………後は…任せたぜ」（バタッ）

とまあ、こう美しく決めることができれば、サブキャラの本望（？）と言えるんじゃないかな。




**○アドリブをしよう**

『サイメビRPG』では、個々のシーンでキャラクターにできることは決まっている。そして、それだけで十分楽しめるように作ってある。

けれど、著者の意図を超えたアドリブで、ストーリーにぴったりはまったらどうだろう。それこそ、ゲーム上の今回の主役を超えて、君のキャラクターがストーリー上で主役を張れるんじゃないか。

　簡単なアドリブとしては、レビアに各場所の状況を聞いて見るというのはどうだろう。ネットワークの張られているところなら、レビアが簡単な状況（もちろん、その場に行って調査するほど詳細じゃないだろう）を説明してくれるかもしれない。

　通常の経路と違う進み方をするというのも一つの方法だ。特に、サイバーコートされたキディなら、高いところから飛び降りても全く平気だ。そこで、急ぎの時に、何階かいっぺんに飛び降りて移動時間を節約するってのは、キディらしいかっこいい行動だ。

　アドリブで、颯爽と活躍できるようになったら、もう君はそのキャラクターと完全に一体化できたってことじゃないかな。

**○因縁ポイントだってもらっちゃおう**

『サイメビRPG』では、因縁ポイントを集めないといけない。こいつを他のキャラクターより先に5ポイントためたら、そのキャラクターが今回の主役になれるんだ。

　因縁ポイントは、そのキャラクターのコンプレックスを刺激するシーンでもらえる。そして、どこに行くと因縁ポイントがもらえるかは、シナリオに書いてあるんだ。

　でも、本当にそれだけだろうか。人は、何気ないことで悩んでしまったりしないか？

　そうなんだ。本当は、シナリオに書いてなくったって、ゲームマスターは因縁ポイントを与えても構わないんだ。

　もちろん、本来のシナリオに無いシーンで因縁ポイントをもらおうって言うんだから、難しくて当然だ。ゲームマスターも、厳しい審査員になろう。

　でも、いかにもそのキャラクターらしい行動で、そのキャラクターらしい悩みを表現できたら……そしてその表現で皆を唸らせてくれたら……そんな瞬間にはシナリオに書いて無くったって、因縁ポイントをあげたいと思わないか。

　もちろん、1回のシナリオで2ポイントも与えては多すぎる。1回で、全員合わせて1ポイントもらえるかどうかで十分だ。

　舞い落ちる落葉に涙する（2026年に落ち葉ってあったっけ？）……そんな乙女心を理解して、因縁ポイントも手に入れてしまおう。

**○最後に**

　恥ずかしがっていたんじゃストーリーは進まない。大切なのは、香津美の、キディの、那魅の、由貴の気持ちを理解することだ。

　それができたとき、君は『サイメビRPG』から、さらに上級の本格的RPGにステップアップできる。

　また、『サイメビRPG』のルールだけを使って、通常のRPGのようにシナリオを作り、プレイヤーの演技だけで因縁ポイントを得るような、そんなRPGをプレイすることもできるんじゃないかな。

　もちろん、そこまでしなくってもいい。おおげさに考えなくても、このページに書かれたことを意識しながら『サイメビRPG』をプレイすれば、さらに楽しい時間が過ごせるだろう。

■スレイヤーズRPG ナーガ様といっしょ♡&だんぢょん大作戦

# 「アメリアの大冒険」

AUTHOR
中澤光博/ORG
MITSUHIRO NAKAZAWA/ORG

ILLUSTRATOR
思い当たる
OMOIATARU

**『だんぢょん大作戦！』のソロプレイをアメリアでクリアーした〜い、とお悩みの諸君。そんな君たちの朗報だ！　アメリアだけでダンジョンをクリアーするノウハウをバッチリ紹介しちゃうぞ。おなじみナーガ様の特別クッキング講座付きだ！**

冬と言えばコタツ。コタツと言えばRPG！　ぬっくいコタツに足突っ込んで、ダイス片手に茶をすする……楽しい季節がやって来ました。みなさんも楽しんでますか？

この冬場のゲーム三昧にもってこいなのが、『だんぢょん大作戦』。冬の寒さを吹き飛ばす熱い内容が、コタツプレイのおともに最適。一回一時間弱で終わるから息抜きにも持って来い。RPG禁断症状のでている受験生にも愛用されているようです。

実は最近、そんな受験生の方から、こんな内容のお手紙をいただきました。

「私は受験生なのでソロプレイを中心に遊んでます。ただ……アメリアの大ファンなんですけど、アメリアでプレイするとクリアーできません。なんとかなりませんか」

そこまでして遊んでくださっている方からの要望とあっては、むげに断るわけにはいきません。というわけで、今回は「アメリアで楽しむソロプレイ」をテーマに、アメリア向けのソロプレイシナリオを丸ごと作る方法を紹介しちゃいたいと思います！

これを息抜きに、勉強も頑張ってね！

## ポイント1　迷宮を構成しよう

まずは、アメリアの冒険の準備からはじめます。ソロプレイのルールはそのままに、イベントの中身だけを、アメリアに適したものに交換しましょう。

『だんぢょん大作戦』にはソロプレイ用とマルチプレイ用の二種類のイベントリストがありますが、今回使うのはマルチプレイの方。

その中から、アメリアが冒険するに適したイベントを抜き出して、新たにアメリア用ソロプレイ・イベントリストを作るのです。

「え〜、それって、超めんどうってかんじ」と思ったあなた。

断言しましょう。そんなことはありません。頭の中に、アメリアが冒険している姿を思い浮かべてみましょう……。巡り合わせたイベントに、自分だったらどう対処して行くか、その活躍を想像しながら迷宮を作るのは実に楽しいですよ。

アメリアが挑戦するのにふさわしい迷宮とはどんなものか、一緒に考えてみましょう！

と、その前に、一つ注意。マルチプレイ用のイベントは、プレイヤー二人以上を前提として作っているので、敵が死ぬほど強かったりします。そのままではソロプレイに使えませんから、イベントに登場するすべての「敵のHP」を四分の一（端数切り上げ）にしてください。

これでマルチプレイ用のイベントもソロプレイ用に早変わりしちゃいますよ！

## ポイント2　迷宮はまず通路から

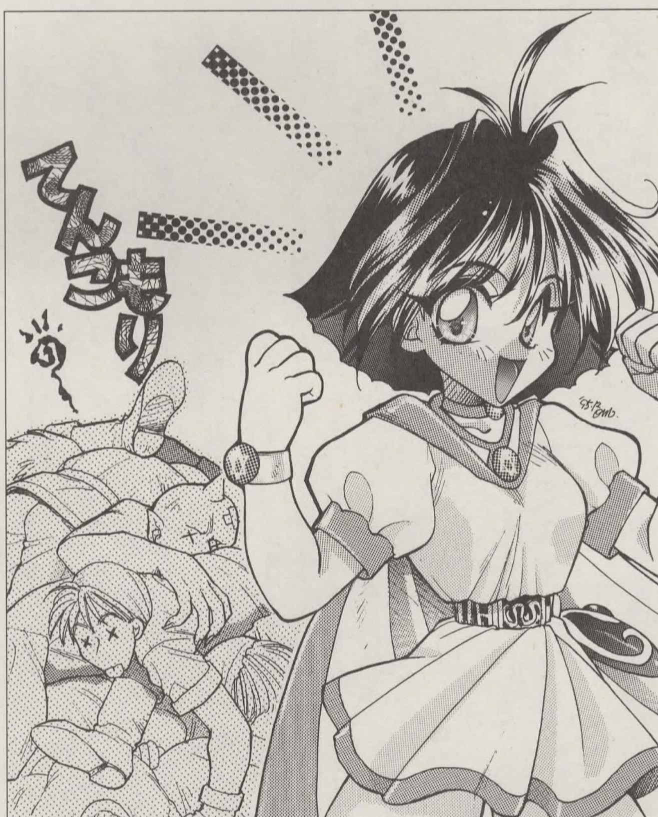
アメリアといえば悪党退治！　悪党退治といえばアメリア……この二つの単語は、もはや切っても切れない縁にあります。

ならば、アメリアが探検するべき迷宮は、悪党たちのアジトしかない！　必然的に、♣（怪物）の通路は「悪党たちの通路」を使うのがベスト。

当然、悪党たちは陰険な罠を仕掛けてあなたを待ち受けているでしょうから、♠（罠）の通路は「危険な罠の通路」といったところでしょう。

普通の人間なら致命傷を負いかねない危険な罠の数々ですが、なんてったって『超合金少女』アメリアです。たとえ引っ掛かっても、3秒後には起き上がり、何事もなかったかのような余裕の笑顔で乗り越えて行く……場面が目に浮かぶようで、遊ぶ前からワクワクしてきちゃいますね。

と、ここまでは順調に来ましたが、問題は◇（宝）の通路と♡（ハプニング）の通路を



どうするかです。

はたして、悪を倒せと迷宮内を走り回るアメリアが、あるのかすらもわからないお宝なんぞをチマチマと探したりするでしょうか？

当然、そんなみみっちいことするわけない。猪突猛進、たゆまぬ前進、進め一億火の玉よ……これこそがアメリアの本領のはず。

いっそのことトランプの中から赤いカードは全部抜いちゃって、♡と◇の通路は無し。アメリアらしく大ざっぱにいきましょう。

## ポイント3 部屋を抜き出せ

通路が解決したら、今度は部屋です。

マルチプレイ用のイベントリストには、実に三十六種類もの部屋が用意されています。もちろん、中にはアメリアが興味を示さないような部屋もありますから、全部使うわけにはいきません。

ここは一発、倒しがいのありそうな敵の出てくる部屋を抜き出しちゃいましょう！

例えば、アンデット・モンスターが大量に湧いて出てくる魔法陣が設置された「3・4の部屋」。あるいは、全面鏡張りで、自分の分身と戦わなくてはならない「3・1の部屋」などが狙い目ですよ。

抜き出す数は十一個。それぞれの部屋に2～12の番号をつけたら、部屋のリストは完成。

部屋のカードを引いたら、ダイスを二つ振って、出た目に対応した番号の部屋に進むことになります。要は通路のイベントを選ぶときと同じになるわけです。

♠と♣の数札と絵札、そしてAを合計すると26枚。その中から抜き出した10枚のトランプと、今作り終えたばかりのイベントリストを組み合わすことによって、アメリアが挑戦する迷宮が誕生します。

怪物や罠の通路と部屋だけで構成された迷宮……なんとなく映画『ダイハード』の舞台となったビルを連想しません？　たしか、この映画の主人公のニックネームは「世界一不幸な男」だったはず。

ここで思い出したのも何かの縁。この迷宮を『世界一不幸な迷宮』と名付けましょう。

## ポイント4 最後の部屋とシナリオ

迷宮作りもあと一息。最後にアメリアの冒険にストーリーを付けましょう。

今回は、オーソドックスに「セイルーンの周辺で悪さをしている悪の魔道士」を退治するというネタでいきましょう。

周辺の盗賊たちを傘下に収め、周囲の住民相手にブイブイいわしている魔道士一味のアジトが『世界一不幸な迷宮』というわけです。だとしたら、最後は親玉であるその魔道士を倒して終わりになるのでしょうか？

それではあまりに芸がありません。

実は、魔道士はセイルーンに疫病をもたらす呪いの儀式をやっていて、アメリアが最後の部屋にたどり着いた時は、呪いの魔法陣が完成する寸前！

ここで三回の連続攻撃を行いましょう！　三回の攻撃のダメージを合計して、それが65以上なら、なんとか魔法陣の破壊に成功。疫病の呪いを阻止することができる……というのはどうでしょう。

これなら、オーソドックスながらも緊迫感に富んだ、激しい冒険ができますよ、きっと。

宝が一つも落ちていませんから、リナではまったく実りを感じないであろう『世界一不幸な迷宮』。

しかし、アメリアの冒険には「燃える設定と、燃えるシチュエーション！」があれば充分。『世界一不幸な迷宮』はそんなアメリアの冒険心を充分満たしてくれることでしょう。

みなさんもアメリアとなって、この世の悪を討ち果たすべく、『だんぢょん大作戦』のもう一つのソロプレイを思う存分楽しんでくださいね！

## ナーガ様の3分間クッキング

**中澤**：毎回ナーガ様をゲストにお迎えしてお送りすることになったこのコーナー。記念すべき第1回目は、『だんぢょん大作戦』に登場する「魔法の剣」を、『ナーガ様といっしょ♡』で使うための方法です。

**ナーガ**：シロウトにしては、目の付け所がいいわね。冒険者を名乗るなら、魔法の剣の一本ぐらいもっているのは当然のたしなみよ。

**中澤**：そういえばナーガ様も魔法の剣をもっていらっしゃいましたね。でも、ナーガ様はほとんど剣は使わないでしょう？　それってほとんど宝の持ち腐れじゃあ……。

**ナーガ**：ふっ、これだからシロウトは困るわね！　美しい衣装も、それに見合ったアクセサリーを身につけてこそ、その真価が発揮されるというもの。

魔法の剣をもっていないなんて、冒険者として負けを認めたも同然！　使えるかどうかなんて二の次、もっていることこそ重要なのよ。ほーっほっほっほ！

**中澤**：……。



### ◆ナーガ様の必殺れしぴ♡

**①まずは使う素材を確認します**

魔法の剣を手に入れたら、その場ですぐに剣の鑑定を行なうことができます。「剣技レベル＋メンタル」で行動チェックを行ないましょう。目標値は20です。

これに失敗すると、そのシナリオの間は剣の魔法の能力を引き出すことはできません。気合を入れて、魔法の効果を確かめましょう。

もし失敗しても、次のシナリオを始める前に、もう一度鑑定をおこなうことができますから、あきらめて剣を捨てたりしないでくださいさい。

**②素材の持ち味を生かし、味を調えます**

『だんぢょん大作戦』に登場する魔法の剣は、大きく二つの種類に別れます。

・命中率を上げるもの

指定された数値分だけ、剣技レベルが上昇します。

・威力を上げるもの

ダメージ2倍の剣の場合、1ラウンドに2回攻撃ができるようになります。3倍の剣ならば、攻撃回数は3回です。

**③コンビネーションに盛り付ける**

コンビネーションを行う際の剣の能力です。

・命中率を上げるもの

〈剣技〉を使ったコンビネーションに参加する場合、〈剣技〉に加えて〈コンビネーション〉も、指定された数値分だけ上昇します。

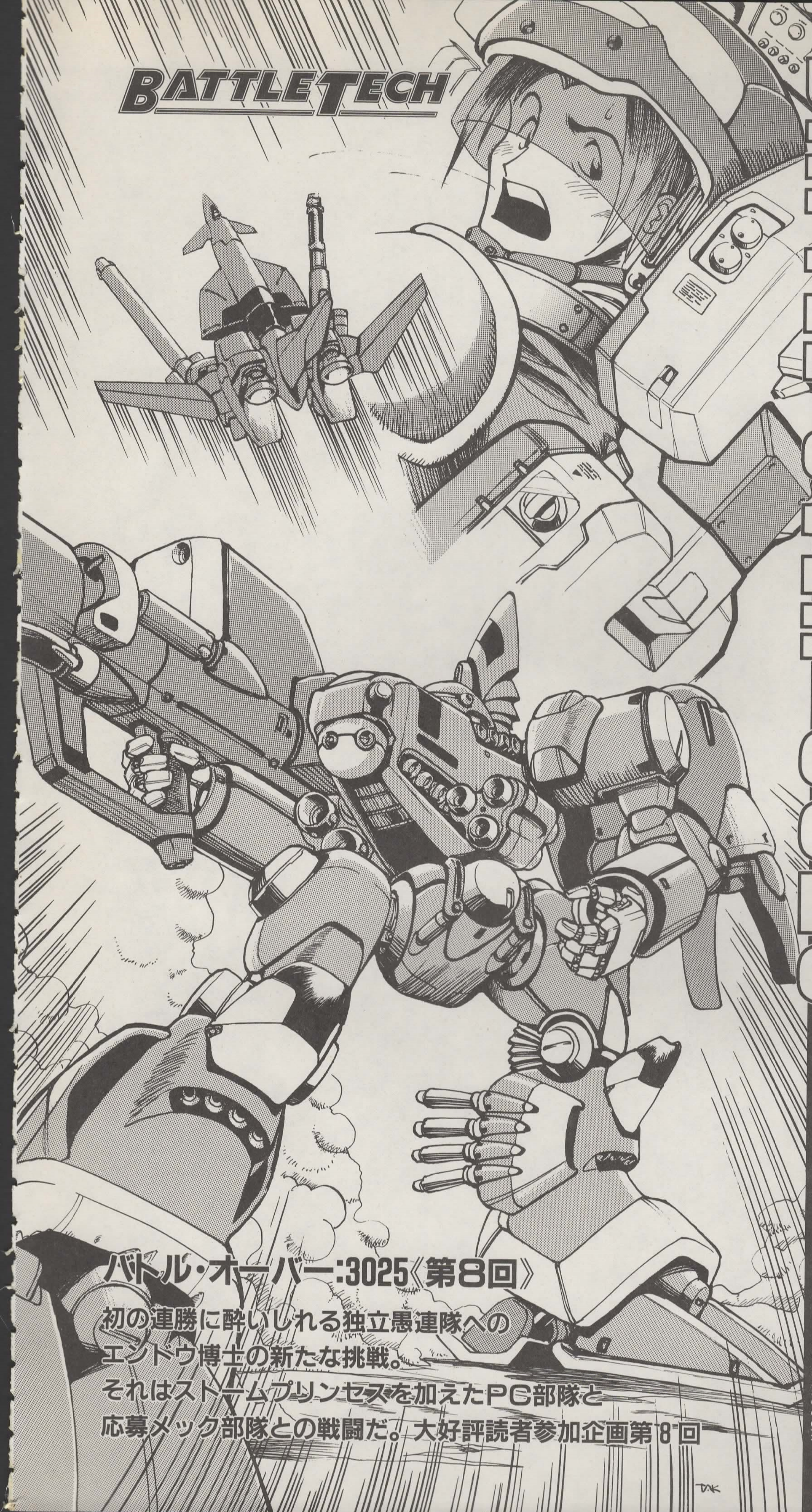
・威力を上げるもの

特に特典はありません。普通の剣として扱います。

**クッキング・ワンポイント・アドバイス**

『だんぢょん大作戦』の中には呪いの剣も登場していました。

リナたちはもともと強いので、多少の呪いなら跳ね返すことができますが、普通のキャラクターが手にしてしまうのはほとんど致命的です。ですから、『ナーガ様といっしょ♡』では扱いません。注意しましょう。



BATTLETECH

# BATTLE OVER:3025


AUTHOR
黒田和人とグループSNE
KAZUTO KURODA & GROUP SNE

ILLUSTRATOR
企画デザイン工房 戦船
IKUSABUNE

MAP DRAWER
瀧口天晴
APPARE TAKIGUCHI


## バトル・オーバー:3025《第8回》

初の連勝に酔いしれる独立愚連隊への
エンドウ博士の新たな挑戦。
それはストームプリンセスを加えたPC部隊と
応募メック部隊との戦闘だ。大好評読者参加企画第8回

# BATTLE FILE #7

バトルテック読者参加企画『BATTLE OVER:3025』は、読者のみなさんに最強のバトルメックを開発してもらおう、という企画です。皆さんに設計してもらったメックで模擬(もぎ)戦を行い、その結果をリプレイ形式で報告します(応募要項は114ページです)。

前回の戦いでは「野球場のなかに立てこもった混成部隊」という設定のアーチャーとデモリッシャー戦車に対して試作機で挑んだ独立愚連隊でしたが、地形と機体の能力をうまく活かして見事勝利を収めることができました。

さて、今回彼らは普段搭乗している機体を使用して、試作機の挑戦を受けることになりました。ここのところ連勝中の独立愚連隊はその名誉を守ることができるでしょうか……

**GM**「今回もBATTLE OVERのページがやってまいりました」
**サモンジ**「今回のテーマは『私たちが普段使っている機体VS応募メック』だったな」
**GM**「その通りでーす」
**レベッカ**「で、今回はどんなメックが出てくんの?」
**GM**「簡単に説明しよう。カテゴリーIはスーパー・ローカスト。その名の通りスーパーなローカストだ」
**サモンジ**「はあ、ローカストのトン数を増して武装と装甲を追加した機体ね」
**GM**「カテゴリーIIはLL(大口径レーザー)装備のセスタスね」
**イワン**「その重量でLLを積むってのはなかなか大胆な発想だな」
**GM**「カテゴリーIIIはフェニックスホークのエンジンを小型化して武装を強化したヘヴィホーク」
**ソンドラ**「多分、わたしがこの人を抑えこむ役なんですね」
**サモンジ**「メックの重量から考えるとそうなるんだけど、相手が『ソンドラさんは路傍(ろぼう)の石だから怖くない』って言ってるよ」
**ソンドラ**「そんなぁ~」
**GM**「最後のカテゴリーIVは、六連短距離ミサイル発射筒(SRM6)4門装備のジゲン」
**イワン**「近距離攻撃はすごいけれど遠距離ではからきしだから、こいつは突き放して戦えば問題ないな」
**レベッカ**「そううまく行けばいいんだけどね」
**サモンジ**「こちらの狙(ねら)いとしては、そうなるように努力するんだろうな」
**GM**「そうそう、装備の略称については112ページの武器表を参照にしてくださいね」
**ソンドラ**「そういえば、今回はGM側にAC20装備といった愉快なメックがないですね」
**レベッカ**「普通に強いメックが多いよね」
**GM**「ここのところ連敗してるし、今回はちょっと気合いを入れて勝ちにいこうかなぁ……みたいな(苦笑)」
**サモンジ**「あらら」
**GM**「というわけで、戦う覚悟は決めたかな? それでは模擬戦開始の前に、恒例のルール解説といきましょうか」

・上級完全戦闘ルールを使用。選択ルールは使用しない。
・戦闘区域はちょうどマップ1枚分
・初期配置は、GM側はマップのヘクス番号が書かれている方向から、PC側はその正反対の方向から浸入
・勝利条件は互いの全滅

**エンドウ**「それでは第7回B・O模擬戦(ファイト)」
**GM**「レディ~」
**一同**「ゴ~!」
**GM**「しかし、このフレーズもずいぶん懐かしくなってきたな(苦笑)」

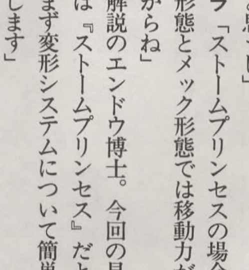
主導権を決めてメックを移動させようとしますが、その前に……

**サモンジ**「あのさあ。私、始めからエアメック形態に変形してもいい?」
**GM**「いいんでないかい。特に禁止する理由もないと思うし」
**ソンドラ**「ストームプリンセスの場合、エアメック形態とメック形態では移動力が全然違いますからね」
**GM**「解説のエンドウ博士。今回の見どころの一つは『ストームプリンセス』だと思いますが、まず変形システムについて簡単に説明お願いします」
**エンドウ**「可変型メック(LAM)というのは気圏戦闘機、メック、その中間のエアメック状態に変形可能な戦闘機械だ」
**GM**「マップの関係上気圏戦闘機モードへの変形は封印してあるので、実際にはメックとエアメックに変形可能ということになります」
**エンドウ**「メック形態のときはメックと同じに扱うが、翼の部分だけを変形させたエアメック状態では移動力が大きく変化する」
**GM**「具体的にはどうなりますか?」
**エンドウ**「歩行/走行時のMPは三分の一(端数(はすう)繰り上げ)になるが、ジャンプMPが三倍になる。ちなみにジャンプによる熱上昇はないというおまけつきだ」
**GM**「すごいですね~」
**エンドウ**「エアメック形態でジャンプするには『離陸』『着陸』という二つの動作が必要になるのだが、それを差し引いてもすさまじい移動力だな」
**GM**「エアメックが戦闘するときにはなにか変化がありますか?」
**エンドウ**「エアメックは上半身の回転と格闘を試みることはできない。それ以外はすべてメックと同じルールを使用する」
**GM**「わかりました。以降はなにか問題が起こったときに解説をお願いすることにして、カメラを戦場のほうにもどしてみましょう」

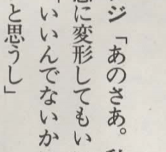
第一ターンの移動です。各自、メックを戦場に侵入させますが……

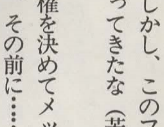
**GM**「困ったなぁ。どこに動かそうか?」
**レベッカ**「一ターン目の移動から何悩んでんの?」
**GM**「ストームプリンセスの移動力がすごいからなぁ……どこに動いても背後を取られそうな気がする」
**サモンジ**「そうだろう、そうだろう。もっと悩むがよい(ニヤリ)」
**GM**「……ま、いっか。ストームプリンセスは気にしないことにしよう」
**サモンジ**「はあ?」
**イワン**「なるほど。いくら移動を考えても強引(ごういん)に背後をとられるんだから、それくらいなら『ストームプリンセスは気にしない』こと

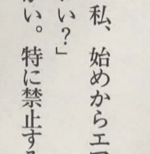
▶キャラクター紹介 (ORIGINAL CHARACTOR:RULIAØ46)

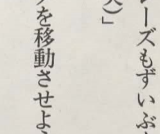

ヨシヒロ・エンドウ博士

BO計画の実質的責任者。星間連盟時代の超高性能メック、ストームプリンセスの実力をはかるべく今回の模擬戦を企画。独立愚連隊は博士の期待に応えられるのか?


ユージン・サモンジ


ソンドラ・アランソン


イワン・グラスノスキー

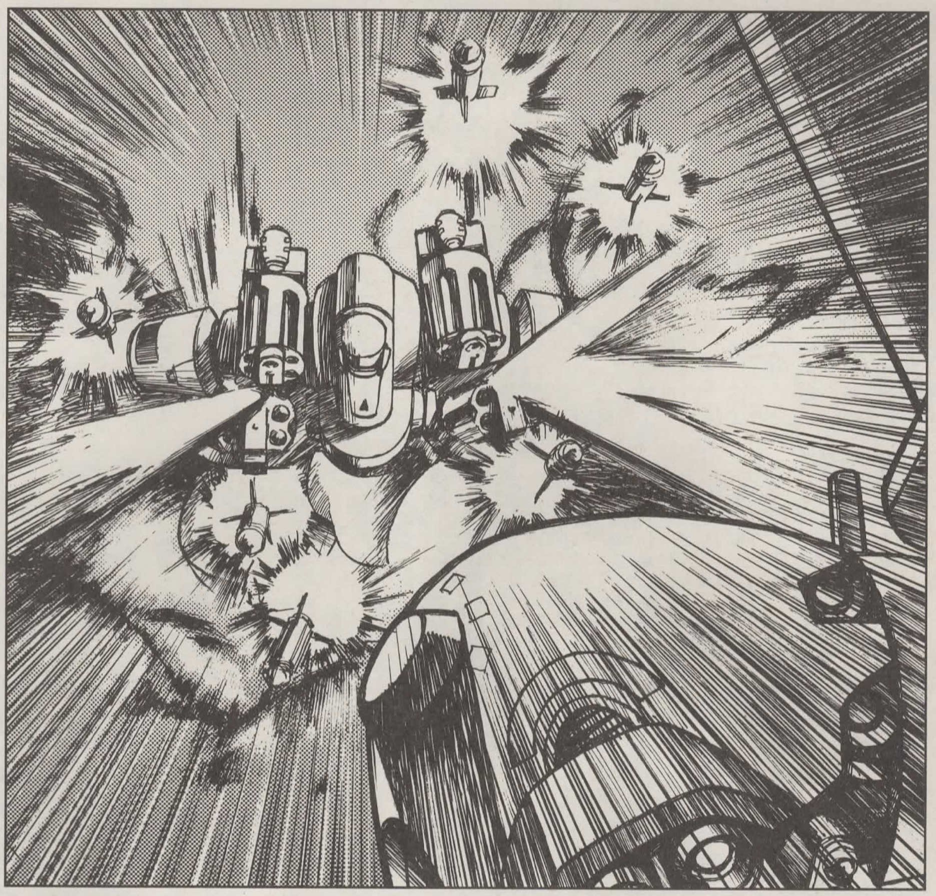

レベッカ・ベイオネット

連勝で意気上がる、おなじみ独立愚連隊。はたして好調を維持し、連勝記録を3に伸ばすことができるのか?

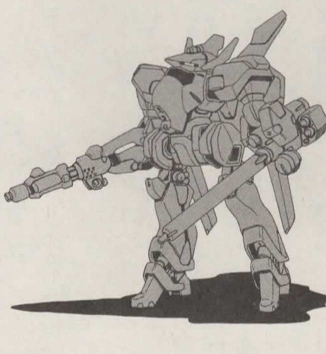
にして戦術の枝を絞るんだな」
GM「その通りでーす。どうせどこに動いても撃たれるんだから、気にするだけ無駄ってやつ。もちろん、反応フェイズで上半身をひねって、背面から直撃をうけない程度には気にするけどね」
サモンジ「私は好きなことができるんだけどね……無視されるってのは面白くないな」
ソンドラ「そうですよね（妙に力説）」
GM「ほんでは射撃フェイスだ。このターンの犠牲者は……やっぱイワンか」
イワン「ん？　まあな。そのつもりで動いたんだし」
レベッカ「じゃあ、敵の目を引きつけるのは装甲の厚いサンボルに任せることにして、あたしたちはどの子を狙おうか？」
ソンドラ「やっぱり、一番うるさそうなジゲンじゃないですか？」
サモンジ「そだね。ほんではジゲンに集中砲火だ！」

さすがに装甲の厚い両者。一度集中砲火を浴びた程度ではびくともしません。
次のターンもPC側はサンボルをオトリにつかってジゲンを足止めしようとしましたが……

GM「サンボルがいい位置に居るなぁ。ほんじゃあスーパー・ローカストが走って後ろに回ろう」
イワン「別に上半身をまわせば側面に受けられるから問題ないぜ」
GM「ほんでもって、スーパー・ローカストは『射撃しない』とか言ってみようかな」
イワン「突撃するつもり？　別にいいけど」
GM「あれ、妙に落ち着いてるな。もうちょっとショック受けて欲しかったんだけど」
イワン「その突撃くらってでも俺は沈まないし。でも、俺はこのターンでジゲンを破壊できると思うから、それで充分だ」
レベッカ「隊長〜、イワンがなんかヘンです〜。まじめに戦術論なんか語ってるよ〜」



## PC側

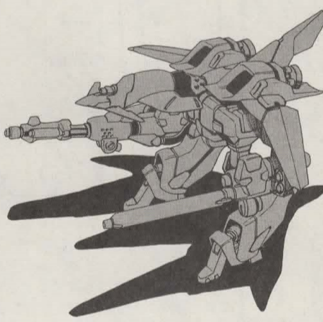


**XXX-9S　ストームプリンセス（50t）**

移動力

| | メック形態 | エアメック形態 |
|---|---|---|
| 歩行時ＭＰ | 6 | 2 |
| 走行時ＭＰ | 9 | 3 |
| ジャンプＭＰ | 6 | 18 |

装甲：頭部 9／胴中央25－6／左胴19－6／右胴19－6／左腕14／右腕14／左脚18／右脚18
兵装：ER-PPC×1（右腕）、LL×1（左腕）、ML×1（頭部）
JJ：6（左右胴）
放熱器：なし



**PHX-1　フェニックスホーク（45t）**

移動力
歩行時ＭＰ　6
走行時ＭＰ　9
ジャンプＭＰ　6
装甲：頭部 6／胴中央23－5／左胴18－4／右胴18－4／左腕10／右腕10／左脚15／右脚15
兵装：LL×1（右腕）、ML×2（左右腕）、MG×2（左右腕）、弾薬（MG）×1（胴中央）
JJ：6（左右胴3）
放熱器：なし

**ENF-4R　エンフォーサー（50t）**

移動力
歩行時ＭＰ　4
走行時ＭＰ　6
ジャンプＭＰ　4
装甲：頭部 9／胴中央23－4／左胴17－3／右胴17－3／左腕14／右腕14／左脚20／右脚20
兵装：LL×1（左腕）、AC10×1（右腕）、SL×1（左胴）
JJ：4（左右脚2）
放熱器：2（左右胴1）

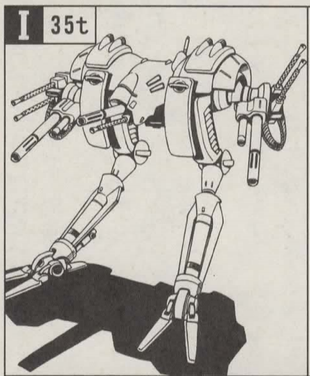
**TDR-5S　サンダーボルト（65t）**

移動力
歩行時ＭＰ　4
走行時ＭＰ　6
ジャンプＭＰ　0
装甲：頭部 9／胴中央30－11／左胴24－6／右胴24－6／左腕20／右腕20／左脚29／右脚29
兵装：LL×1（右腕）、ML×3（左胴）、MG×2（左腕）、LRM15×1（右胴）、SRM2（右胴）、弾薬（MG）×1（左腕）、弾薬（LRM15）×2（胴中央）、弾薬（SRM2）×1（右胴）
JJ：なし
放熱器：5（左右脚2、頭部1）

サモンジ「明日は雨でも降るかな？」
イワン「うるせーぞ。とっとと射撃の解決だ」
と・こ・ろ・が。
GM「はははは。ジゲン生き残ったね。ボクの心臓まだ動いてる（笑）」
サモンジ「仕留め損なったか！」
ソンドラ「しかも、武器が一つも壊れてないですよ」
イワン「がーん。俺の捨身の努力っていったい……」
GM「そのイワンのサンボルにローカストがどすこーいっと突撃命中。ダメージ35発だ」
レベッカ「あれ？35トンメックの7ヘクス突撃でしょ。28点じゃないの？」
GM「突撃くらって倒れるときのダメージ7点も計算済み（笑）」
エンドウ「突撃を受けたメックは二つ不利な修正をうけて〈操縦〉ロールが必要になる。他の〈操縦〉ロールと同様に、失敗すると転倒だな」
GM「ちなみに、突撃と転倒のダメージはちゃんと分けて適用してくださいね」
イワン「ふざけるな。成功すりゃあいいんだろ……しなかったぁ（苦笑）」
GM「いかなサンボルとはいえ、このダメージは痛かろう」
イワン「なんの、まだまだぁ！」
さて、なおもジゲンに攻撃を集中させるPCたち。第三ターンの攻撃でようやく装甲をはぎ取るところまでこぎつけました。
サモンジ「ER－PPCがジゲンの左胴につきささるぞ」
GM「ちぃ。中枢に入ってるよ」
サモンジ「致命的命中は二箇所。SRMとSRMか」
ソンドラ「惜しいですね。左右の胴体には弾薬があったのに……」
イワン「でもこれで攻撃力は半減だ」
レベッカ「あたしのAC10が右胴に当たってるけど」
GM「そこもう装甲ないよ」
レベッカ「致命的命中はこっちも二箇所。SRMと……SRM～」
サモンジ「弾薬にはあたらずか」
GM「武器が全部なくなっちまったよぉ。これで歩く鉄の塊りだ」
ソンドラ「しかし、器用な壊しかたですねぇ」
第四ターン。全軍を集結させて傷だらけのサンボルにとどめをさそうとするGMの意図を妨害すべく、ソンドラさんのフェニックスホークがセスタスにまとわりつきます。
ソンドラ「ここでわたしを狙ってくれるなら、それはそれで構わないですよ」
GM「その隙にスーパー・ローカストを始末してしまおうってか？」
イワン「ま、そういうことだ」
GM「その意図はわかるんだけど……。『据膳食わぬはなんとやら』っていうしな。ここはソンドラさんを狙ってみるとしよう」
サモンジ「その格言はこういう所でつかうもんじゃないと思うけど……」
レベッカ「やったあ、ソンドラさん。これで

## GM側

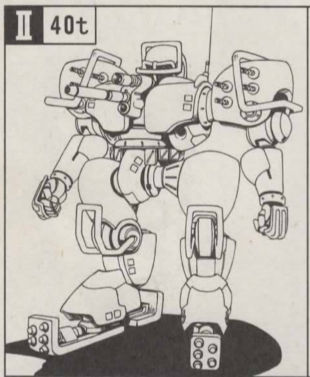
### I 35t SUPER LOCUST



装甲：頭部8／胴中央18－4／左胴12－4／右胴12－4／左腕10／右腕10／左脚15／右脚15
兵装：ML×3（胴中央1、左右腕1）、MG×5（胴中央1、左右腕2）、弾薬（MG）×1（頭部）
放熱器：なし
JJ：なし
基本戦術：本家のセオリー通りに平地を走り回り、出てきた敵をキック！　相手に空を飛ぶ機体まであるので、軽量級は武器重視型にしました。本家通りの最厚装甲で多少の無理は効くはず（？）。
GMひとこと：可変機に対して移動力で対抗しようとせず、あえて装甲と火力を強化した軽量級メックです。これだけ装甲が厚いと安心して戦場を走ることができます。勢い余って敵のメックにぶつかっても平気でしたね。

**LCT-2V　スーパー・ローカスト**　岡山県　凰・龍さん設計

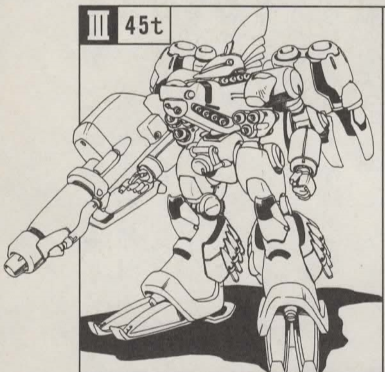
### II 40t CESTUS



装甲：頭部9／胴中央19－4／左胴16－4／右胴16－4／左腕12／右腕12／左脚20／右脚20
兵装：LL×1（胴中央）、MG×8（左右胴4）、弾薬（MG）×1（頭部）
放熱器：なし
JJ：なし
基本戦術：熱発生0を活かして、LLを射ちつつどんどん走って接敵。そのまま離れず格闘戦を続けて逃さない。
GMひとこと：カテゴリーIと連続採用になった凰・龍さんの設計です。接近戦を挑むというコンセプトだったんですが、今回は移動力が違い過ぎたので狙いは不発に終わってしまいましたね。でも、いい機体ですよ。

**CES-7S　セスタス**　岡山県　凰・龍さん設計

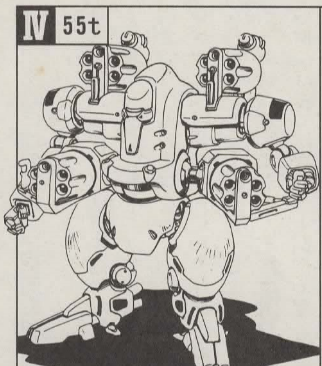
### III 45t HEAVYHAWK



装甲：頭部8／胴中央23－5／左胴18－4／右胴18－4／左腕12／右腕12／左脚16／右脚16
兵装：PPC×1（右腕）、SL×3（左胴）、ML×3（右胴）
JJ：5（胴中央1、左右胴2）
放熱器：2（左右脚1）
基本戦術：フェニックスホークの重火力、低機動型。PPCをうちながら、フェニックスホークかエンフォーサーに突っこみ近射程武器を全開射撃。サンダーボルトには近づかない。ソンドラさんは「路傍の石」だからこわくない（笑）。
GMひとこと：放熱器と武装のバランスがとれたいい機体です。遠距離武器がPPCなので、至近戦で全力攻撃したときの命中率が低い点が珠に瑕でしょうか。

**HYH-2K　ヘヴィホーク**　大阪府　船橋亮介さん設計

### IV 55t JIGEN



装甲：頭部8／胴中央30－6／左胴20－6／右胴20－6／左腕16／右腕16／左脚24／右脚24
兵装：SRM6×4（左右胴2）、弾薬（SRM6）×3（左右胴1、頭部1）
JJ：3（胴中央1、左右脚1）
放熱器：6（左右脚2、左右胴1）
基本戦術：接近してSRM6×4をひたすら撃つ。SRM6の恐ろしさは、頭をふきとばされた者にしかわかるまい。
GMひとこと：中重量級メックにSRM6を大量装備するというのは一つの考え方です。あとは　放熱器と弾薬の兼ね合いが微妙なのですが、このメックはよくバランスが取れていると思います。

**JGN-Y1　ジゲン**　鹿児島県　高木裕さん設計

もう『路傍の石』とは呼ばれないね」
**ソンドラ**「というわけで、倒せるものなら倒してみてください！」
**GM**「望むところだ(ころころ)。MGが二発頭に当たったけど、起きてる？」
**ソンドラ**「意識維持ロールは成功してますけど……。」
**サモンジ**「なんか納得いかんなぁ。20点もダメージ受けてないのに、なんで4点も頭部にきてるんだ？」
**GM**「ま、世の中そんなもんでしょう」

ソンドラさんの身体をはった努力も空しく、イワンのサンボルは右脚の中枢までなくなってしまい、転倒してしまいます。逆にスーパー・ローカストのほうはといえば、火ダルマにはなったものの致命傷にはいたりませんでした。

そして第五ターンの移動です。

**イワン**「動けねぇ……」
**GM**「ここは確実にとどめをさしておこう。武器のなくなったジゲンの出番だ」
**サモンジ**「うわぁ。55トンメックに踏まれたら、さすがに厳しいな」
**ソンドラ**「どうします？　このターンはジゲンを集中的に攻撃して、射撃フェイズのうちに破壊することをめざしますか？」
**レベッカ**「そーすれば、格闘フェイズにイワンがキック攻撃をうけなくって済むよね」
**サモンジ**「しかしなぁ。このターンはセスタスがいい位置にいるんだよね」
**ソンドラ**「『ほぼ無力化なサンボルを救うために、ほぼ無力化したジゲンを攻撃する』よりは、まだ攻撃力を残しているセスタスを叩いたほうがいいような気はしますね」
**イワン**「俺を見捨てるつもりか～！　俺もそのほうがいいような気がするけど(苦笑)」
**レベッカ**「じゃあ、本人の了解も得たことだし、イワンは見殺しにしよう！」

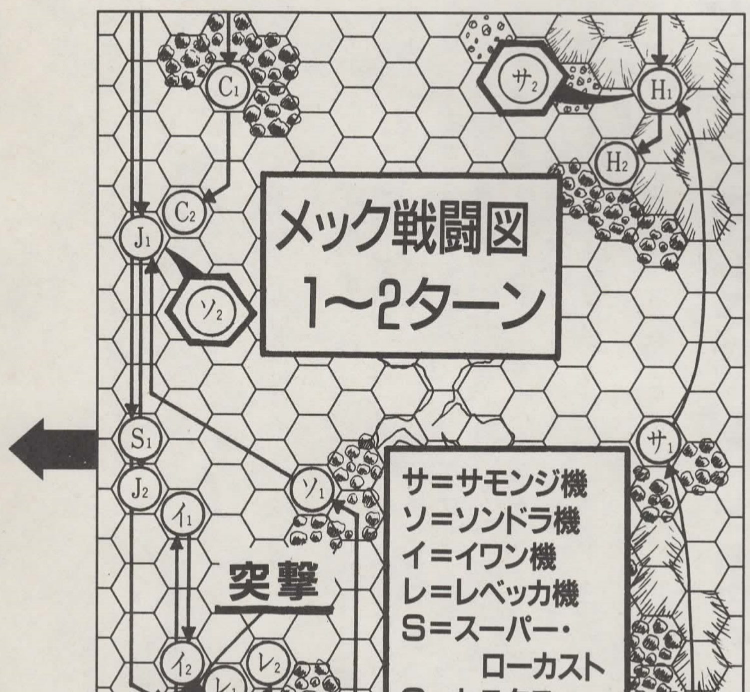
PC側は過熱覚悟の大サービス全力射撃でセスタスの脚を粉砕し、移動不能にしてしまいます。

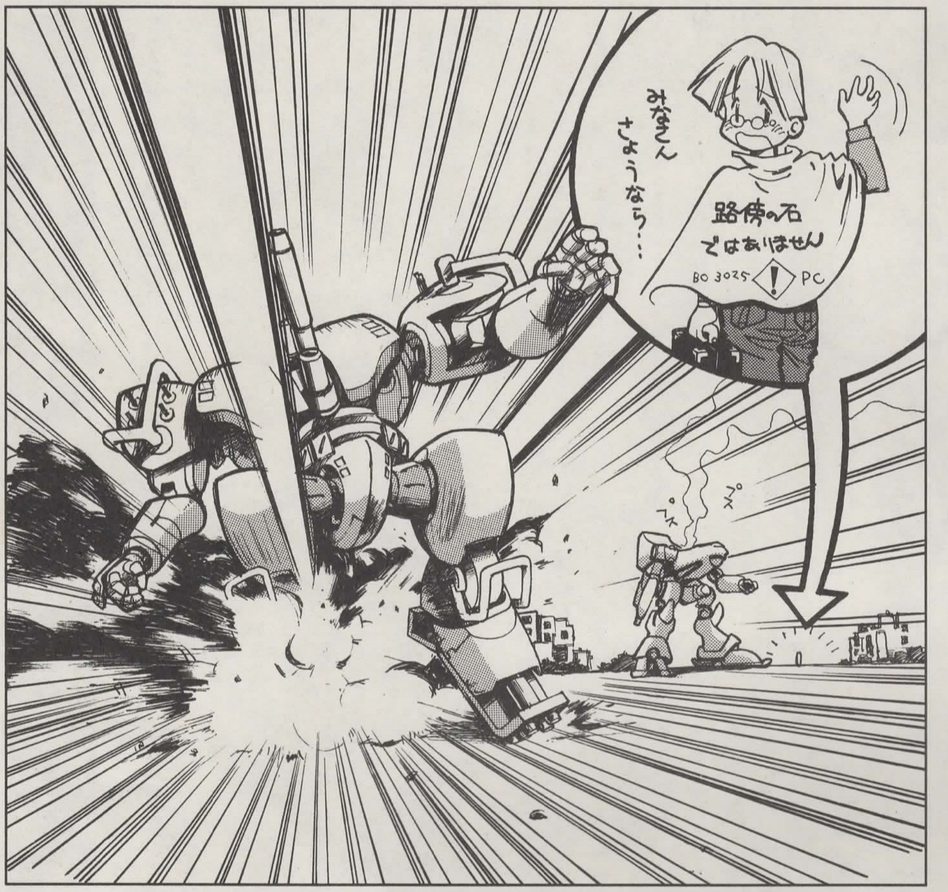
GM側はここで確実にサンボルを破壊すべく、倒れた機体にレーザーのシャワーを浴びせますが……。

**イワン**「うりゃあ！　左右胴の中枢がなくなったけど、まだメックとしての機能は失ってないぞ」
**GM**「そんなんありかぁ？」
**エンドウ**「左右の胴体がない場合、両手両脚が機能してないということだが、エンジンとコクピットが機能している以上、破壊とは見なされないな」
**GM**「まあいいや。気をとりなおしてフェニックスホーク対ヘヴィホークの戦いを見よう」
**ソンドラ**「MLとMGが全部命中です～」
**GM**「全然効いてないよ～ん」
**サモンジ**「初ダメージか？」
**GM**「そうでもないけど、ダメージが分散したからね」
**ソンドラ**「それでは反撃をください」
**GM**「(命中判定)全部命中。PPCが左腕、ML一本目が頭……」
**ソンドラ**「それは終わってますぅ」
**GM**「あらら？」
**レベッカ**「そのフェニホ、頭に弾が当たったのでそれで三回目だよ」
**GM**「そうだっけ？」
**サモンジ**「確かMGがちくちく当たってたろ」
**ソンドラ**「そうです。それでは後をよろしくお願いしますね～(手を振りながら後退)」
**レベッカ**「あー！　ソンドラさんが旅立っていくよ～」
**GM**「あとMLが二本とSLが三本残ってるのに……」
**イワン**「くそー。次は格闘フェイズだな。ジゲンのキック来いやぁ！」
**レベッカ**「ここでイワンが壊れると……」
**サモンジ**「メックの機数は四対二か」
**GM**「壊れるのはイワンじゃなくってイワンの乗ってるサンボルなんだけど(苦笑)」
**レベッカ**「似たようなもんじゃない」
**GM**「あっそう？　ほんではキーック！　当たり。場所は右脚」
**イワン**「右脚の中枢は残ってない」
**GM**「ほんでは右胴」
**イワン**「そこもない」
**GM**「じゃあ胴中央」
**イワン**「そこはまだ中枢がある(苦笑)」
**GM**「致命的命中は……一箇所。LRMの弾薬だ」
**イワン**「どか～ん。あとはよろしく……」
**レベッカ**「あーん。イワンまであっちの世界に行っちゃったよぉ」
**GM**「セスタスは倒れたけどまだLLがあるし、ジゲンには55トンキックが残ってる。スーパー・ローカストは傷だらけだけど、ヘヴィホークはほぼ無傷だ。圧倒的有利と言わせてもらおう」
**サモンジ**「こっちはほぼ無傷のエンフォーサーと新品同様のストームプリンセスだ。圧倒的というほどの差はないと思うぞ」
**レベッカ**「隊長～。AC10の弾薬があと五発しか残ってませーん。どうしようか？」
**サモンジ**「あちょー！　それは困ったな」
**GM**「ほんでは次のターン行くぞ！」

メックの機数こそ上回っていましたが、実はこの状況で不利なのはGM側のほうでした。

近距離攻撃力ではGM側が一方的に上回っていたものの、遠距離攻撃力がまったく違っていました。GM側はヘヴィホークのPPC一門しかないのに対し、PC側にはER－PPC一門、LL二門、AC10一門が残されていました。そして戦闘距離を選ぶ権利は、ジャンプMP18のストームプリンセスがいるPC側にあったのでした。






ＰＣ側は確実にＧＭ側のメックを破壊していきます。第七ターンにスーパー・ローカスト、第八ターンにセスタスとジゲンが戦場の露と消えます。

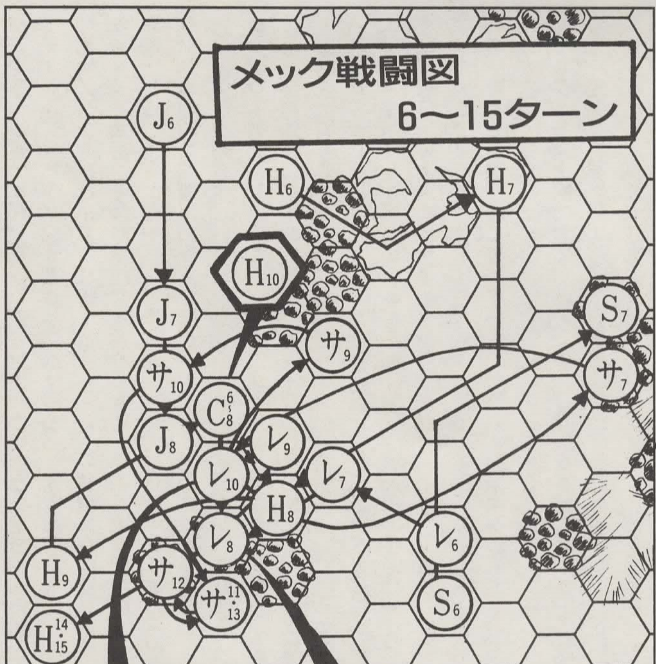
ＧＭ側は10ターン目にようやくエンフォーサーの脚を折って転倒させます。ＧＭ側は「さあ、これから反撃だ」とやる気を出したのですが……

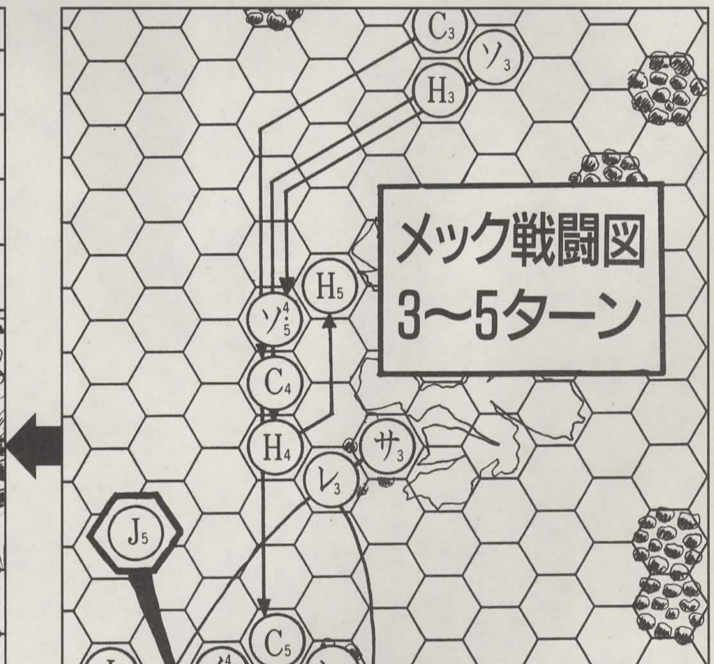
**レベッカ**「別にいいよ～ん。ちょうどＡＣ10の弾薬がなくなったとこだし」

**ＧＭ**「がが～ん。じゃあ、ほとんど戦線に影響ないわけ？」

**サモンジ**「そうだねぇ（しみじみ）」

一機対一機になったところで、双方脚をとめての撃ち合いになりました。ストームプリンセスのＥＲ－ＰＰＣとＬＬに対してＰＰＣ一門で立ち向かうヘヴィホークでしたが、やはり勝ち目はありませんでした。第十四ターンにヘヴィホークの腰に致命的命中が発生し、移動不能になったところでＧＭ側の投了です。（あとは20ヘクス程度離れてＥＲ－ＰＰＣを連射すればストームプリンセスの勝ちです）。

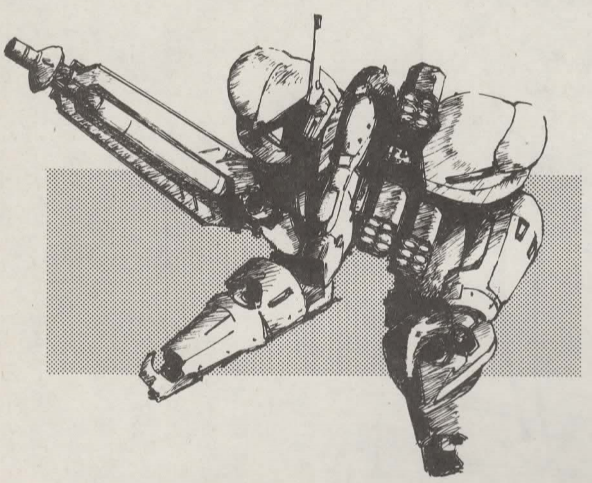


# 総括

サモンジ「今回は薄氷（はくひょう）を踏む思いだったけど、なんとか勝てたな」
GM「解説のエンドウ博士。PCの今回の勝因は何でしょうね」
エンドウ「ストームプリンセスが最後まで生き残ったことじゃないか?」
ソンドラ「最終的には一機対一機の戦いにもつれこみましたけど、その一機の性能が違い過ぎてましたからね」
GM「こちらのメックが四機あるうちに、とにかくストームプリンセスをねらっておくべきだったかなあ……」
エンドウ「難しいところだけど、結果を見て判断するとそれしかGMの勝ち目はなかったみたいだね」
GM「うーん。やっぱりそうだったのか……」
サモンジ「まあ、でもいい勝負だったけどね。こっちも最後まで気を抜けなかったし」
GM「しかし、予想はしてたけどLAMって扱いが難しいですねえ」
レベッカ「どういうこと?」
エンドウ「今回はサモンジが撃ち合いにきたから15ターンで勝負がついたけど、一撃離脱を繰り返していたら決着までにもっと時間がかかっていたということだ」
イワン「LAMに逃げ回られたらどうしようもないよな。射撃なんてほとんど命中しないもんな」
GM「10ヘクス以上ジャンプして森に着地されたら、それだけで修正が+7」
ソンドラ「まず射撃は命中しませんね」
エンドウ「それに、もしその気ならいつでも敵から見えない位置に移動できただろう」
レベッカ「丘の向こうとか、池の底とか?」
ソンドラ「そうですね。ジャンプ移動力がありますから、もしそういうところに逃げこんでも次のターンには出てこれますし」
サモンジ「まあ、それは卑怯（ひきょう）なんでやらなかったけどね」
GM「倫理的に問題はあるんだけど、ルール的には合法だから難しいやね」
エンドウ「普通のゲームでLAMを使うときには、勝利条件にターン数制限を導入するなどして攻め合うような方向に持っていくのがいいだろう」
GM「ちなみにLAMの詳しいルールに関しては、近日刊行予定の『テクニカル・リードアウト:3025』で詳しくフォローしてるので、そちらを楽しみに待っていてくださいね(宣伝)」
サモンジ「では次回のお題だけど、やっぱりもう一度同じレギュレーションで募集する?」
GM「んー、次回はですね、募集するメックの規格はそのままにするつもりですけど、対戦相手を変更しようと思ってます」
ソンドラ「わたしたちのメックじゃないんですよね」
GM「今回は『応募メック対PC』だったよね。次回は『応募メックに乗ったPC対ヤマタノオロチ部隊(のニセモノ)』という対戦を考えてます」
イワン「そりゃちょっと厳しいんじゃないか? 俺たちに勝ち目があるのかよ」
GM「君たちの部隊はヤマタノオロチ部隊に二機残して勝ってるんだよ。その君たちと応募メックは結構いい勝負になったんだから、大丈夫なんじゃない?」
イワン「しかしなぁ。実際にやってみんとわからん面もあるからな」
サモンジ「あとは私たちの腕しだい……ってとこか」
GM「あーんど、読者の皆さんの応募してくださるメックしだいということです。敵メックの性能については左上にまとめておきますので、参考にしてください」
エンドウ「というわけで、君たちの自信作を待っているぞ!」

## 次回の敵メック



**JR7-D ジェンナー改 (35t)**

移動力
歩行時MP 7
走行時MP 11
ジャンプMP 5
装甲：頭部7／胴中央10−3／左胴8−4／右胴8−4／左腕4／右腕4／左脚6／右脚6
兵装：ML×4(左右腕2)、C3子機(右胴)
JJ：5(左右胴2、胴中央1)
放熱器：2(左右胴)

**PNT-9R パンサー改 (35t)**

移動力
歩行時MP 4
走行時MP 6
ジャンプMP 4
装甲：頭部9／胴中央14−7／左胴10−5／右胴10−5／左腕10／右腕10／左脚12／右脚12
兵装：PPC×1(右腕)、SRM4(胴中央)、C3子機(左胴)
JJ：4(左右脚2)
放熱器：2(左右胴1)

**YOT-1X ヤマタノオロチ (65t)**

移動力
歩行時MP 4
走行時MP 6
ジャンプMP 0
装甲：頭部9／胴中央28−11／左胴19−10／右胴19−10／左腕19／右腕19／左脚24／右脚24
兵装：PPC×1(右腕)、ML×2(胴中央背面)、SRM6×3(左胴)、弾薬(SRM6)×2(左胴)、C3親機(右胴)
JJ：なし
放熱器：2(左右脚1)

**DRG-1G グランドドラゴン改 (60t)**

移動力
歩行時MP 5
走行時MP 8
ジャンプMP 0
装甲：頭部9／胴中央27−12／左胴16−8／右胴16−8／左腕14／右腕14／左脚18／右脚18
兵装：PPC×1(右腕)、ML×3(左腕1、左胴背面1、右胴1)、LRM10×1(胴中央)、弾薬(LRM10)×1(左胴)、C3子機(左胴)
JJ：なし
放熱器：2(左右脚1)

バトルテック読者参加企画『BATTLE OVER:3025』とは、読者のみなさんに最強のバトルメックを開発してもらおう、という企画です。
みなさんに設計してもらいたい機体の基本仕様はこちらから「基本機体データ」として提示します。みなさんにはこの「基本機体データ」を元にして、武器や装甲などを追加し、これまで紹介されたことのない新型メックを設計してもらいます。
募集する機体データは4種類。付属の記録シートに、それぞれ一機ずつデータを記入し、富士見書房内「BATTLE OVER:3025」コーナーまで送ってください。
応募された機体データは厳正な審査を行い、各種別ごとに優秀作を一機ずつ選んで、データを誌上で発表します。

# メック設計講座

『バトルテック』のメック設計のルールは、メックを初めて設計しようという人には少し難しいので、この記事では本来のルールより、少し簡単なルールになっています。

## 《基本中枢》（ベーシックストラクチャ）

まず当コーナーのルールでは、メックのフレームやエンジン、操縦席等をひとまとめにしています。このひとまとめになっている部分を《基本中枢》と呼びます。

完全なバトルメックは、《基本中枢》の重量と、あとで説明する《追加兵装》の重量の合計がメック全体の重さを表す《機体重量》と一致していなくてはなりません。

**【まとめ、その1】**
機体重量＝基本中枢（t）＋追加兵装（t）

## 《追加兵装》（オプション装備）

基本中枢は、骨組みにエンジンや操作系機器が組み込んであるだけの単純な構造です。

この基本中枢に、敵を攻撃するための火器や、攻撃に耐えるための装甲、ジャンプジェット等を組み込んで、ようやくバトルメックはその機能を整えます。そのための追加パーツを《追加兵装》と呼びます。

### 1 装甲（アーマー）

《装甲》は攻撃から機体を守るための大切なパーツです。装甲は重量1ｔで装甲点16点分に相当し、メックに装甲を装備させる場合は、必ず0.5ｔ単位で（つまり装甲点8点単位で）メックに搭載してください。

各部位に装甲を割り振る時は1点単位で割り振ります。ただし、〝機体中枢値〟で示される耐久度の2倍を越えてはいけません。特に注意が必要なのは胴中央、左右胴で、これらの箇所には正面／背面の区別があり、この制限は正面／背面の合計で課せられます。

ただし、頭部は例外的に9点まで自由に割り振ることができます。

**【まとめ、その2】**
・装甲は1ｔで16点。0.5ｔ単位で装備させる。
・〝機体中枢値〟の2倍を越えて割り振れない。ただし、頭部だけは例外的に9点まで自由に割り振れる。

### 2 武器

武器は敵メックとの戦闘には欠かせない大切な装備です。詳しくは【武器表】を参照してください。

武器表に書かれている幾つかの数値については、以下の説明を参考にしてください。

**熱**：熱は、その武器を使用した際に機体に発生する余分な熱エネルギーです。

**ダメージ値**：ダメージ値は、その武器が目標に与えるダメージを表します。

ミサイル兵器以外は一定のダメージを与えますが、ミサイル兵器のダメージは命中弾数表でランダムに決定されます。

**射程**：メックに搭載される兵器には「近距離」「中距離」「遠距離」の3段階に分かれた射程距離が定められています。もちろん遠くなれば命中しにくくなります。つまり射程の長い武器ほど遠くを的確に狙えるわけです。

**最低射程**：長射程武器には、近すぎると逆に命中しにくいものがあります。詳しくは武器表の最低射程を参照にしてください。

**重量**：重量はその武器の重さです。各カテゴリーに、何ｔの追加兵装を搭載できるかよく考えて武器を選択してください。

**装備欄の数**：それぞれの武器を搭載したとき、幾つの装備欄が必要か記されています。



**弾薬**：レーザー、ＰＰＣ以外の武器は弾薬を必要とします。弾薬を搭載する場合、必ず1ｔ単位で搭載します。

**【まとめ、その3】**
【武器表】参照のこと。

### 3 ジャンプジェット（ＪＪ）

メックは移動の際、地形によって大きく移動力に影響を受けます。しかし、このＪＪを用いることで地形の影響を受けることなく移動することができます。

ジャンプ移動力はＪＪを1基搭載することで1移動力得ることができます。この移動力は、データシートの〝ジャンプ時ＭＰ〟の部分に記入します。

ＪＪの重量は以下の通りです。
・10～55ｔの場合、1基あたり0.5ｔ
・60～85ｔの場合、1基あたり1ｔ

**【まとめ、その4】**
・1基あたり、1移動力得られる。
・1基あたり、1装備欄が必要。
・1基あたり、重量が0.5ｔか1ｔ。

### 4 追加放熱器

バトルメックが移動や射撃を行うと、機体が発熱します。その熱を効果的に排熱するためのパーツが《追加放熱器》です。

メックのエンジンは、熱を10点放熱する能力を持っています。しかし強力な火器やＪＪを使用すると、到底それでは追いつきません。

追加放熱器は、1器追加するごとに1点余分に放熱することができます。

**【まとめ、その5】**
・1器あたり、熱を1点放熱する。
・1器あたり、1装備欄が必要。
・1器あたり、重量1ｔ。

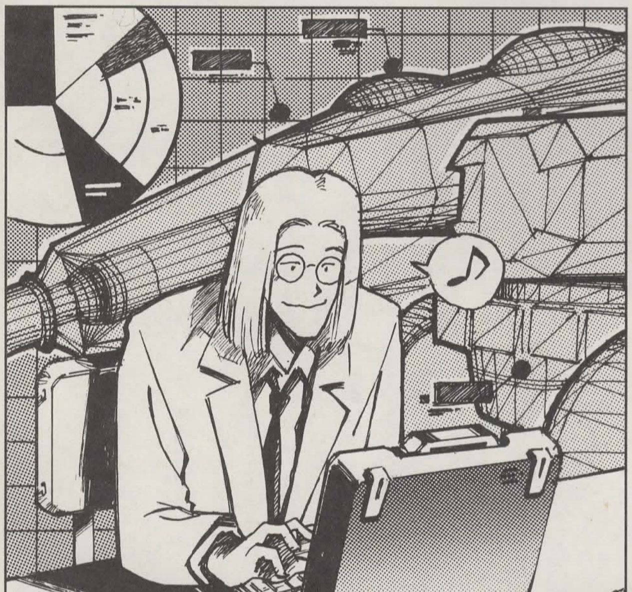
**武器表**

| 種類 | 熱 | ダメージ | 最低距離 | 近距離 | 中距離 | 遠距離 | 重量 | 弾薬／トン | 装備欄の数 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 小口径レーザー(SL) | 1 | 3 | − | 1 | 2 | 3 | 0.5 | | 1 |
| 中口径レーザー(ML) | 3 | 5 | − | 1〜3 | 4〜6 | 7〜9 | 1 | | 1 |
| 大口径レーザー(LL) | 8 | 8 | − | 1〜5 | 6〜10 | 11〜15 | 5 | | 2 |
| 粒子ビーム砲(PPC) | 10 | 10 | 3 | 1〜6 | 7〜12 | 13〜18 | 7 | | 3 |
| オートキャノン／2(AC2) | 1 | 2 | 4 | 1〜8 | 9〜16 | 17〜24 | 6 | 45 | 1 |
| オートキャノン／5(AC5) | 1 | 5 | 3 | 1〜6 | 7〜12 | 13〜18 | 8 | 20 | 4 |
| オートキャノン／10(AC10) | 3 | 10 | − | 1〜5 | 6〜10 | 11〜15 | 12 | 10 | 7 |
| オートキャノン／20(AC20) | 7 | 20 | − | 1〜3 | 4〜6 | 7〜9 | 14 | 5 | 10 |
| マシンガン(MG) | 0 | 2 | − | 1 | 2 | 3 | 0.5 | 200 | 1 |
| 火炎放射器(F) | 3 | 2 | − | 1 | 2 | 3 | 1 | | 1 |
| 長距離ミサイル | | | | | | | | | |
| 5連(LRM5) | 2 | ＊ | 6 | 1〜7 | 8〜14 | 15〜21 | 2 | 24 | 1 |
| 10連(LRM10) | 4 | ＊ | 6 | 1〜7 | 8〜14 | 15〜21 | 5 | 12 | 2 |
| 15連(LRM15) | 5 | ＊ | 6 | 1〜7 | 8〜14 | 15〜21 | 7 | 8 | 3 |
| 20連(LRM20) | 6 | ＊ | 6 | 1〜7 | 8〜14 | 15〜21 | 10 | 6 | 5 |
| 短距離ミサイル | | | | | | | | | |
| 2連(SRM2) | 2 | ＊ | − | 1〜3 | 4〜6 | 7〜9 | 1 | 50 | 1 |
| 4連(SRM4) | 3 | ＊ | − | 1〜3 | 4〜6 | 7〜9 | 2 | 25 | 1 |
| 6連(SRM6) | 4 | ＊ | − | 1〜3 | 4〜6 | 7〜9 | 3 | 15 | 2 |

＊長距離ミサイルは1本命中ごとに1点のダメージを与えます
＊短距離ミサイルは1本命中ごとに2点のダメージを与えます

**追加兵装表**

| 名前 | 効果 | 重量 | 装備欄数 |
|---|---|---|---|
| 追加放熱器(HS) | 1器につき放熱能力が1上昇 | 1 | 1 |
| ジャンプジェット(JJ) | 1基につきジャンプ移動力＋1 | 0.5／1 | 1 |



# 機体データ記録シートの書き方

メック設計概要については以上の通りです。ここからは完成したメックのデータを記録シートへと記入する方法を述べます。

115ページにあるのが「機体データ記入シート」の記入例です。これを参考に、各自の機体データを記入してください。

各項目には番号がふってあります。それに対応した箇所の本文の説明を読みながら、各記入項目に関してチェックしてください。

①「1　各基本機データの記入」
②「2　追加兵装の決定」
③「2－1　ジャンプ能力の決定」
④「2－2　追加放熱器の決定」
⑤「2－3　装甲の決定」
⑥「2－4　武器弾薬の決定」
⑦「2－5　記入シートの確認」
⑧「3『この機体の基本戦術』について」

## 1　各基本機データの記入

各カテゴリー・クラス別の機体データを、まず【基本機体データ表】から書き写してください。書き写す必要があるデータは、各機体ごとの以下のデータです。

a、カテゴリー・クラス名
b、機体重量
c、基本中枢重量
d、移動力（歩行MP／走行MP）
e、機体中枢値

## 2　追加兵装の決定

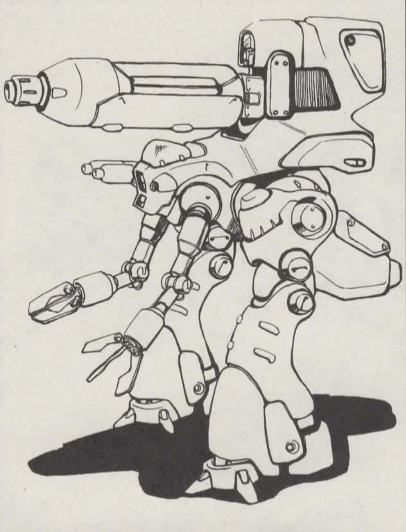
### 2－1　ジャンプ能力の決定

JJを脚か胴のいずれに装備し、ジャンプ移動ができるように設計します。

搭載するJJの数は、「記入シート」の〝ジャンプ時MP〟の欄に記入してください。ま

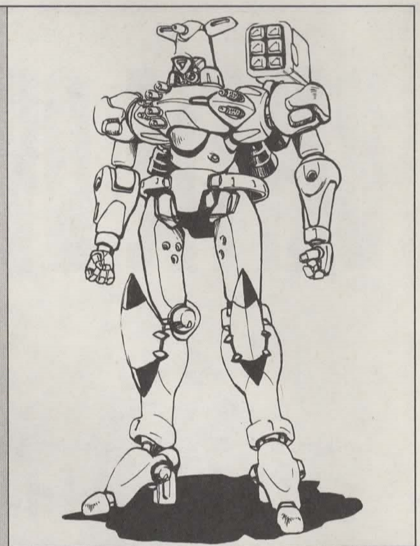
# 基本機体データ

## カテゴリーⅠ



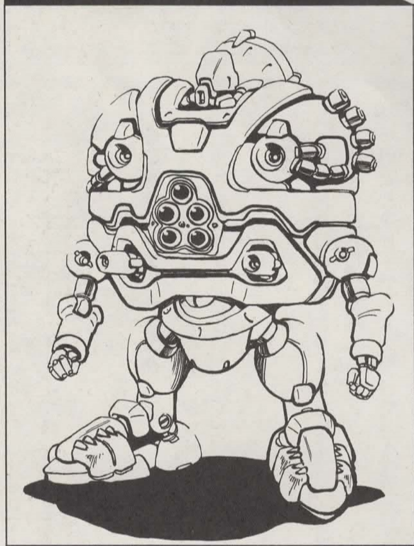
移動力：歩行7／走行11
機体重量：35トン
基本中枢重量：21.5トン
機体中枢値：頭部3
胴中央11　左／右胴8
左／右腕6　左右脚8
追加兵装：13.5トン

## カテゴリーⅡ



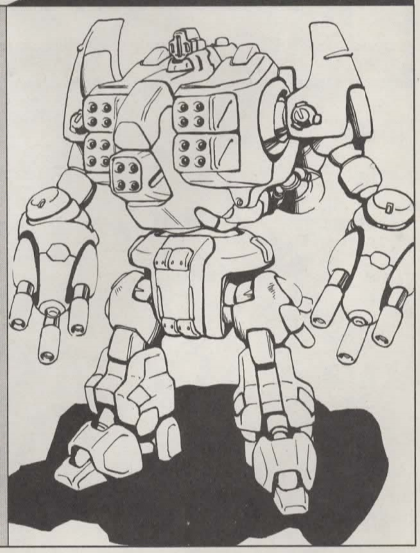
移動力：歩行6／走行9
機体重量：40トン
基本中枢重量：21.5トン
機体中枢値：頭部3
胴中央12　左／右胴10
左／右腕6　左／右脚10
追加兵装：18.5トン

## カテゴリーⅢ



移動力：歩行5／走行8
機体重量：45トン
基本中枢重量：20.5トン
機体中枢値：頭部3
胴中央14　左／右胴11
左／右腕7　左／右脚11
追加兵装：24.5トン

## カテゴリーⅣ



移動力：歩行4／走行6
機体重量：55トン
基本中枢重量：21.5トン
機体中枢値：頭部3
胴中央18　左／右胴13
左／右腕9　左／右脚13
追加兵装：33.5トン

た、ＪＪをどの部位に装備するのかを〈追加兵装〉の欄に記入してください。

**2—2　追加放熱器の決定**

余分な熱を放熱する放熱器を、何器搭載するかを決定します。

搭載する放熱器の数は、「追加放熱器」の欄に記入してください。また、追加放熱器をどの部分に装備するか、〈追加兵装〉の欄に記入してください。

**2—3　装甲の決定**

装甲は各部位ごとの「装甲値」の欄に記入してください。

**2—4　武器弾薬の決定**

メックに搭載したい武器を【武器表】から選択してください。この時、ミサイル、オートキャノン、マシンガンには、別に弾薬を搭載するのを忘れないでください。

武器をどの部位に装備するかを決め、〈追加兵装〉の欄に記入してください。

**2—5　記入シートの確認**

追加兵装は、規定の搭載重量以上に搭載することはできませんし、部位ごとの装備欄数以上に搭載することもできません。弾薬は必ず1t単位で搭載します。

記入シートの一番下の"計～t"には、追加兵装すべての重量の合計を記入してください。

## 3　『この機体の基本戦術』について

この欄には、各機体がどのような目的をもって設計されているかというコンセプトを記入してください。

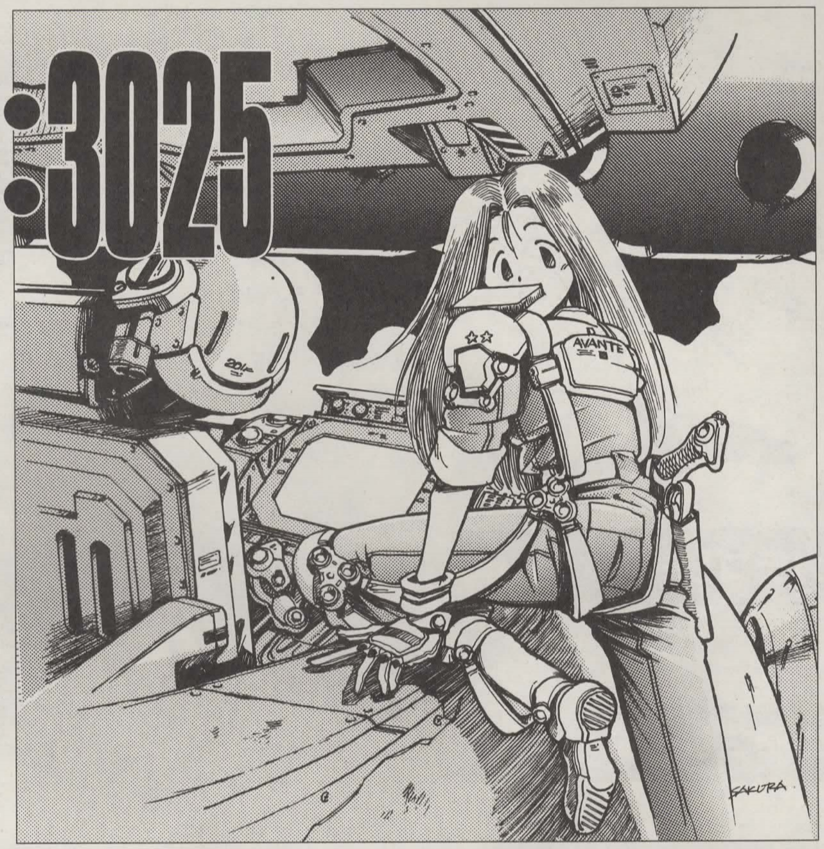
ただし、「別紙参照」は極力ひかえてください。基本的な戦術を、欄内にコンパクトにまとめて書くようにしてください。

条件つき戦術などについては、欄内に入る文章量であれば認めます。

# BATTLE OVER:3025

## 応募方法

**自信作はできたかな？　作成したメックは左ページの記入例を参考に、応募用紙に書き込んで送ってくれ。イラストも待ってるぞ！**




「バトル・オーバー：3025」は読者が作るページです──本コーナーでは、みなさんのご応募をお待ちしています。

**●応募データの再チェック**

作成したデータを封筒へつめる前に、もう一度次の項目をチェックしてください。

「応募用紙の枚数」

応募用紙は各カテゴリーごとに1枚、合計4枚を1口としてご応募ください。なお、応募用紙のフォーマットに沿っていれば、自作の用紙も使用できます。

「データの記入もれ」

データ記入欄に記入もれはありませんか？もし、記入もれがある場合は、採用できない場合があります。

「装備欄のチェック」

部位ごとに定まった装備欄以上に、追加兵装を装備することはできません。記入ミスはないでしょうか？

「弾薬のチェック」

ミサイルやオートキャノン、マシンガンなどの実体弾系武器には弾薬が必要です。また、実体弾系武器を複数の種類装備する場合は、それぞれに別の弾薬が必要です。弾薬ごとに武器の種別を明記することもお忘れなく。

「総重量のチェック」

機体中枢、追加兵装、装甲重量の合計が機体重量を超えたり、不足したりしていませんか？　念のため、計算してみましょう。

「基本戦術のチェック」

基本戦術はきちんと記入していますか？　戦術に間違いはないでしょうか？　もう一度、よく見てみましょう。

応募用紙のチェックは終わりましたか？データなどに間違いがないようなら、封筒に用紙をつめて応募しましょう。おつかれさまでした。

**●機体データの応募**

「ＰＲＧドラゴン」第8号分の機体データの締め切りは1月26日（当日消印有効）です。締め切りに遅れないようご注意ください。優秀作は「ＲＰＧドラゴン」第9号（4月上旬発売予定）誌上にて発表される予定です。

なお、応募作品は返送できませんので、あらかじめご了承ください。

**●イラスト募集のお知らせ**

「メックウォリアー・リプレイ」「バトル・オーバー：3025」では、読者のみなさんのイラストを募集します。優秀作は、第9号の「バトル・オーバー：3025」で紹介させていただく予定です。こちらも、ふるってご応募ください。読者のコーナー「ドラゴンロード」とは宛先がことなります。ご注意ください。

**●Q&Aお引っ越しのお知らせ**

『バトルテック』に関する質問は「Q&Aバトルロイヤル」にて受け付けております。詳しくは、82ページをご覧ください。

**●ご応募はこちらまで**

機体データ、イラストの宛先
〒102　東京都千代田区富士見1－12－14
富士見書房ＲＰＧドラゴン編集部
「バトル・オーバー：3025機体データ」
または「バトルテック・イラスト」係

なお、機体データは1通の封書で各カテゴリーにつき1枚、最大4枚までお願いします。ご面倒ですが、選考作業簡略化のためご協力ください。イラストの返送、返信などもお断りします。

## 応募用紙

| 氏名 | | 年齢 | |
|---|---|---|---|
| 住所 | | | |

カテゴリー：　　　　　　機体名：

総重量　：　　　　t　　基本中枢：　　　　t

移動力　：　歩行時MP／　　　走行時MP／

ジャンプ時MP／　　　JJ基数：　　　　（　t）

追加放熱器（基本10+）：　　　　t

全装甲点：　　　　t

〈装甲〉

| 部位 | ：中枢耐久値： | 装甲値 | ： | 装備欄 |
|---|---|---|---|---|
| 頭部 | ： | ： | ： | 1 |
| 胴中央／背面 | ： | ：　／ | ： | 2 |
| 左胴／背面 | ： | ：　／ | ： | 12 |
| 右胴／背面 | ： | ：　／ | ： | 12 |
| 左腕 | ： | ： | ： | 8 |
| 右腕 | ： | ： | ： | 8 |
| 左脚 | ： | ： | ： | 2 |
| 右脚 | ： | ： | ： | 2 |

〈追加兵装〉

| 種別 | 部位 | 装備欄数 | 重量 |
|---|---|---|---|
| ① | | | t |
| ② | | | t |
| ③ | | | t |
| ④ | | | t |
| ⑤ | | | t |
| ⑥ | | | t |
| ⑦ | | | t |
| ⑧ | | | t |
| ⑨ | | | t |
| ⑩ | | | t |
| ⑪ | | | t |
| ⑫ | | | t |
| ⑬ | | | t |
| ⑭ | | | t |
| ⑮ | | | t |

追加兵装及び放熱器の総重量　　　　t

〈基本戦術〉

# 応募用紙の記入例

## 応募用紙

| 氏名 | 富士見　三郎 | 年齢 | 16 |
|---|---|---|---|
| 住所 | 〒102 東京都千代田区富士見1-12-14 | | |

カテゴリー　Ⅱ　機体名：タイフーン NTF-2G

総重量　：　40　t　　基本中枢：21.5　t

移動力　①　歩行時MP／6　走行時MP／9

ジャンプ時MP／5　JJ基数：5　③　（2.5t）

追加放熱器②（基本10+）：　④　t

全装甲点：104　6.5　t

〈装甲〉

| 部位 | ：中枢耐久値： | 装甲値 | ： | 装備欄 |
|---|---|---|---|---|
| 頭部 | ：3 | ：9 ⑤ | ： | 1 |
| 胴中央／背面 | ：12 | ：16／5 | ： | 2 |
| 左胴／背面 | ：10 | ：10／3 | ： | 12 |
| 右胴／背面 | ：10 | ：10／3 | ： | 12 |
| 左腕 | ：6 | ：12 | ： | 8 |
| 右腕 | ：6 | ：12 | ： | 8 |
| 左脚 | ：10 | ：12 | ： | 2 |
| 右脚 | ：10 | ：12 | ： | 2 |

〈追加兵装〉

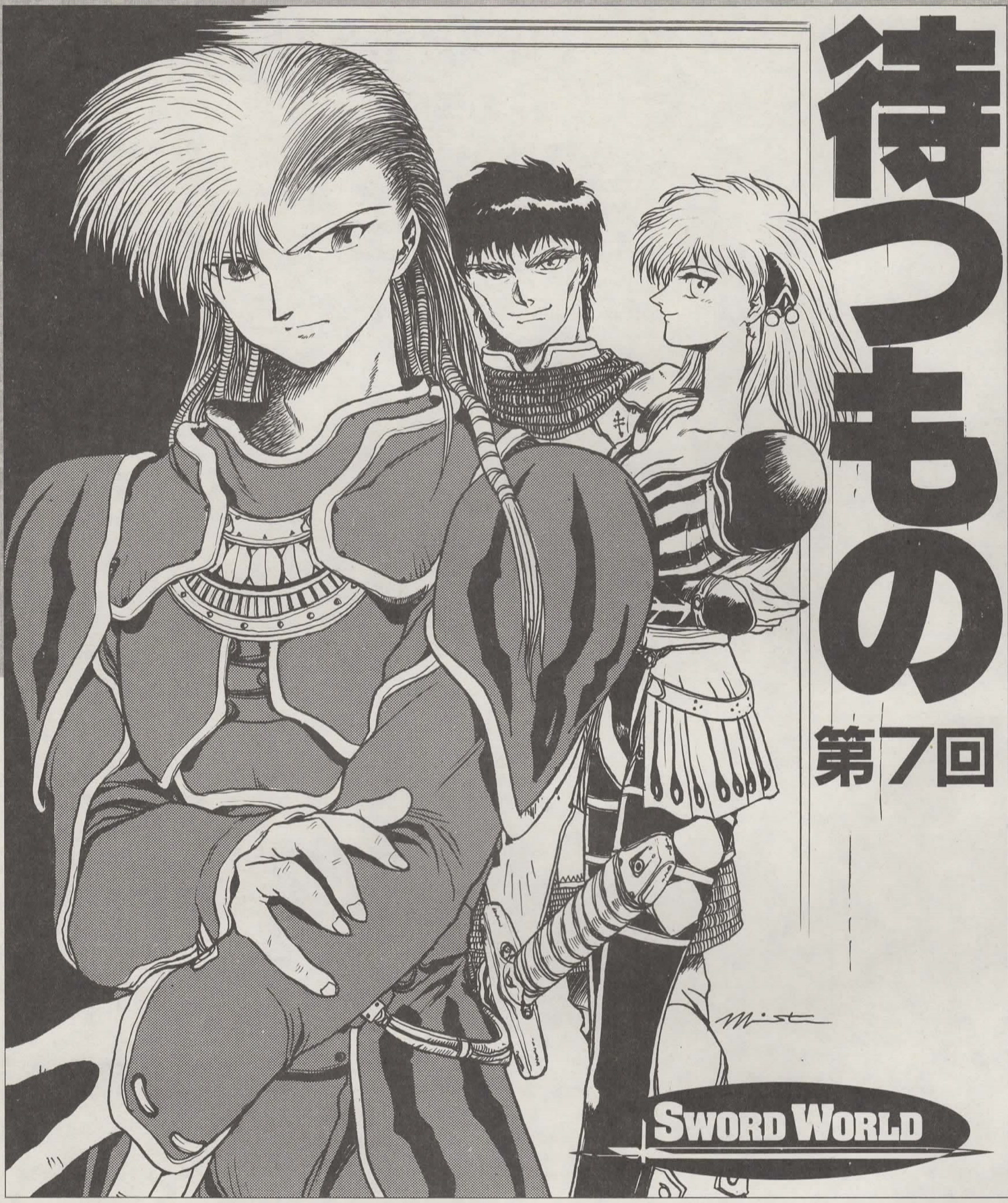
| 種別 | 部位 | 装備欄数 | 重量 |
|---|---|---|---|
| ① MG×2 | 左胴 | 2 | 1 t |
| ② MG×2 | 右胴 | 2 | 1 t |
| ③ MG ⑥ | 頭部 | 1 | 0.5 t |
| ④ 弾薬 | 胴中央 | 1 | 1 t |
| ⑤ SRM6 | 右胴 | 2 | 3 t |
| ⑥ 弾薬 | 右胴 | 1 | 1 t |
| ⑦ SL×4 | 左胴 | 4 | 2 t |
| ⑧ JJ | 胴中央 | 1 | 0.5 t |
| ⑨ JJ×2 | 左胴 | 2 | 1 t |
| ⑩ JJ×2 | 右胴 | 2 | 1 t |
| ⑪ | | | t |
| ⑫ | | | t |
| ⑬ | | | t |
| ⑭ | | | t |
| ⑮ | | | ⑦ t |

追加兵装及び放熱器の総重量　12.5　t

〈基本戦術〉

特攻機。JJで敵の背後をとり、振り向きざま全弾発射。次のターンは逃げるという機体。それでも一発当たれば落ちるだろう、ひ弱さ。女性的なか細い機体に胸のあたりを武器でデコレーションしてあげてください。⑧

- ●住所氏名は正確に。ペンネームを希望する方も、必ず本名は書いておいてください
- ●機体の基本データを書きうつしてください。機体名には形式番号もあるとかっこいいぞ！
- ●機体の基本能力の変更部分です。ジャンプ時MPが歩行時MPを越えないよう注意
- ●装甲データを書いてください。装備欄は、その部位の空き装備欄の数を示しています
- ●兵装やJJ、HSをどの部位に装備したか書いてください。種別は略号を使用します
- ●装甲を除く、全追加兵装の総重量を書きます。重量オーバーにはくれぐれも注意！
- ●この機体の基本戦術を、わかりやすく書いてください。メック戦士の指名もこの欄に！




# 波濤の彼方に待つもの
## 第7回

アレクラスト大陸から離れること遥か、この"混沌の地"で
人々はさまざまな脅威におびえながらも、日々の暮しを続ける
今もまた、野望を心に秘め、この地の若者が一人旅立つところだ
シナリオとのコンビで送るケイオスランド・ワールドガイド
バリントンたちの冒険は、いよいよ新展開を迎える！

AUTHOR
清松みゆき
MIYUKI KIYOMATSU
ILLUSTRATOR
狭霧光明
MITSUAKI SAGIRI

SWORD WORLD RPG
ケイオスランド
CHAOS LAND WORLD GUIDE
ワールド ガイド

## 1

「わたし自身が見たいと思っているのです。『混沌の地』を」

新王国暦五百年
「自由人」の末裔の言葉

男は、鎧の紐を一度ほどいた後、丁寧に結わえ直した。それは、自らの決心を確かめるための儀式だった。

「行くのかい?」

背後からかけられた声に、男は振り返った。

そして、がっしりとした体軀の男と、しなやかな身体の女が立っているのを見た。

かたや黒い髪を短く刈り、かたや栗色の髪を肩まで伸ばした二つの頭は、やや自分より低い位置に仲良く並んでいる。

男は鎖を編みあげたようなかたびらを着こみ、女は革の鎧に身を包んでいる。いずれも、男にとっては見慣れぬ形の鎧だ。

それは、彼らが東の海の向こうから渡ってきた者たちだからだ。鎧が、男の知らぬ作りかたをされているからだ。

アレクラスト。東の海を越えた大陸をそう呼ぶ。男は父からその名を教えられた。同じく、海を渡ってきた父から。長い時間、世界の果てであった海を越えてきた父から。

父の名はエイク。そして、自分の名は……。

プライア?

いや、まだ自分は父を越えたかどうか定かではない。父を越えたときでなければ、自分の名を名乗ることはできない。

では、いまだエイクソンなのか?

〝氏族〟はそう名乗ることを許さない。父は行方知れずになっている。世の中から消えてしまった男は、どんな人間の上にも立つことはない。父を亡くしたら、その瞬間から自らの名を名乗ることを〝氏族〟は求める。他の〝氏族〟の男の名を名乗ることを認めない。

だから、自分はプライアでもエイクソンでもない。だから、プライアでもエイクソンでもある。

ゆえに、男は、プライア=エイクソンと名乗ることにしていた。

「そのつもりです」

プライア=エイクソンは答えた。

「一人で?」

がっしりとした男が尋ねる。

「ええ、バリントンさん」

「さんづけはやめてくれ。こそばゆいからよ」

〝戦の神〟の神官は耳のあたりをぼりぼりと掻いた。

「そうですか」

「ああ。俺は、そんな上等な人間じゃないんでね」

バリントンはニッと笑った。

「〝探索〟ってのは、一人でやるとは限らないんだろう?」

「ええ。ですが、わたしの〝探索〟は特殊ですから」

「そうみたいだな」

父を捜すこと。それは、本来〝氏族〟のなかではありえない〝探索〟であった。〝氏族〟の娘は、他の〝氏族〟の男を夫とする。そして、子は母の〝氏族〟に入る。

ゆえに、父と子は必ず異なる〝氏族〟に属する。異なる〝氏族〟の人間を捜すことが、〝探索〟として認められることはない。その相手を仇として追うのでもない限り。

プライア=エイクソンのわがままが認められたのは、彼の母が族長の妹であったからである。そして、彼の父が東の六氏族のなかで、音に聞こえた〝戦士〟だったからである。

「〝氏族〟の他の者の助力は得られません。助けてもらうつもりもありませんが」

後半は半ば吐き捨てるような口調になった。ある男の顔を思いだしたからだ。

自分の伯父の顔を。

「いろいろあるんだってな」

それを察し、バリントンは肩をすくめてみせた。〝オークレイ〟の族長ライヴズと、この青年との確執は〝十一番目の子供〟の村人たちにも知られていた。

「ええ。ですが、この〝探索〟が成功すれば、伯父は自らの手で自らの首を絞めたことになるでしょう」

「どういうことだい?」

栗色の髪の女が割って入った。

「伯父はいまだ〝探索〟を成し遂げたことはありませんから。わたしを〝探索〟に出したことこそが伯父の失策なのです」

「お前がとって替わると?」

バリントンが尋ねる。

「おそらく」

プライア=エイクソンは頷いた。

「もっとも、わたしが途中でのたれ死ねば、伯父の目論見通りということになりますが」

「そうはさせたくないな」

バリントンはプライア=エイクソンの顔をじっと見た。

「〝探索〟は一人で行なわなくともよいと言ったな」

「ええ」

「だが、〝氏族〟にはお前を手伝ってくれる人間はいない」

「何が言いたいのです?」

「〝氏族〟以外ならいるってことさ」

バリントンは親指を立てて、自分の胸を指さした。

プライア=エイクソンは目を丸くして、バリントンを見た。

「理由がありません」

「そっちになくても、こっちに……」

戦の神の神官は、今度はとんとんと実際に胸板を親指で叩いた。

「……あるんだ。俺は、まだこの〝混沌の地〟をうろつき回りたいんでね。旅は道連れさ」

「危険ですよ」

「何、言ってんだよ」

バリントンは大きな声で笑った。

「俺は、好きでこの〝混沌の地〟にやってきたんだぜ。危なくなきゃ困るって」

「変な人だ」

「放っといたら、一人で出かけちまうようなやつに言われたくはねえな」

バリントンは、眉間の前まで上げた人差し指をプライア=エイクソンに向けた。

## 2

「〝混沌〟が力であることは間違いない。しかし、その力が何であるかはわからない。ジャカオという名は、我々には伝えられていない。果たして、真に神なのであろうか?」

新王国暦五百三年頃記
帰還者の手記より

「ようやく終わりましたね」

クライドは、そう言って椅子の上で伸びをした。

「そうだな」

向かい合わせに座るエリスは相槌を打つ。

「交易の取りかかりはできただろう。この村がみつけられたのは何よりだった。戻って船長に報告すればいい」

「一時はどうなることかと思いましたがね。まったく、大変なところでしたよ、ここは」

「帰るのかい?」

問いを発したのは、壁にもたれて立つ、その場にいる最後の男だった。

「え?」

クライドはフィルに視線を移した。

「どういう意味です?」

「僕はまだ帰れない」

フィルは顔を伏せ、地面を見つめながら答えた。

「このまま帰ったら、僕は何も得られなかったことになる」

「フィル、何を考えている?」

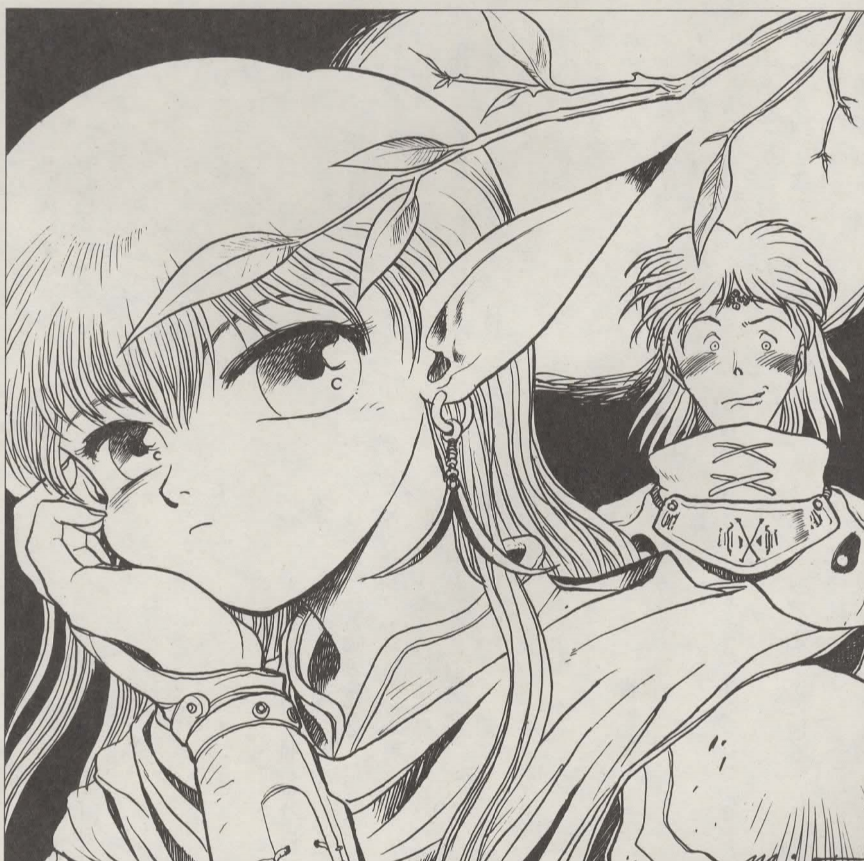
エリスが振り返って尋ねる。
「わかっているだろう」
「わからない」
悲しげなフィルの声を、エルフは即座に否定した。
「この地には、あなたの求めるものはなかった。だから、あなたは帰るべきだ」
「ないと決まったわけじゃないよ」
「ないと思ったほうがいい」
エリスは立ち上がり、フィルのもとに歩み寄った。自分よりはるかに高いところにある顔を見上げる。
「そうですね」
「〝混沌〟の力は……あれは、よくないものだ」
クライドもまた語りかける。
「きみなら、大陸に帰っても立派に冒険者がやっていけます。俺も仲間にしてもらいたいぐらいですよ」
「僕は……そんなことは望んでいない」
フィルはかぶりを振った。
「僕が欲しいのは、この腕なんだ」
右手で左の袖を握り締める。だらりとぶら下がったそれは、右手の中で潰れた。
「きみたちには、わからないよ」
そう言い残して、フィルは部屋を出ていった。
「困りましたねえ」
クライドはフィルが出ていった扉を見やりながら、ため息をついた。
「バリントンとルーシアさんも残ると言っているし、これじゃ帰りが大変ですよ」
「そうだな。この地で一人旅は危ない。キールの村に戻るときは、この村の人間で連れを捜したほうがいい」
「はあ?」
クライドは、あっけに取られた様子でエルフの顔を見た。
「今、一人旅って言いました?」
「言った」
「それは、あなたも帰らないと?」
「そうだ。わたしも、この地で為(な)すべきことをまだ為していない」
「あのですね」
クライドはぼりぼりと頭を掻いた。
「前に話してくれましたが……あなたの考えのほうが途方もないですよ」
「程度の問題ではない。この地でなければできないから、わたしはこの地に残る。フィルは間違っている。腕が欲しければ、大陸で冒険者を続けてもいい。金を貯めれば、高位の司祭に〝再生〟をかけてもらうこともできるだろう」
「理由はどうあれ、結果は同じですよ。この土地は危ない。〝混沌〟にうかつに手を出せば、生命も失いかねない」
「どこでやっても冒険者とはそんなものだ。森を捨てたときから、そのつもりでいる」
「そうですか」
「それに、わたしは今、フィルに対して感情を抱き始めている。それにもまた、従ってみたい」
クライドは、一瞬間を起き、苦笑いを浮かべながら答えた。
「聞きようによっては、すごく恥ずかしい台詞(せりふ)ですよ、それ」
「そうか？　なぜだ？」
「なぜ？　と言われても困りますよ」

## ③

「〝戦士〟の〝探索〟は、個人の能力の証明だけではなく、個人を囲む集団の証明でもある。力のある仲間を連れられることは、もっとも優(すぐ)れた資質とみなされる」

新王国暦五百三年頃記
帰還者の手記より

「あなたは？　なぜついてくるのです？」
「あたしはバルの恋人だもん」



そう言って、ルーシアはプライア＝エイクソンに笑い返した。
「それに、まだ〝混沌の地〟のお宝を見ていないしね」
「お宝？」
「ここにはいろんな遺跡があるんだろ？」
「〝凶主〟の遺跡のことですか？」
「そう言うんだってね」
「わたしは、そういうものに近づくつもりはありませんよ」
「あれ、そう？」
ルーシアは胸の前で、両手を小さく広げた。
「でも、父親を捜しているんだろ？　あんたの父さんがさ、そういうところに行ってたら追いかけなきゃいけないじゃないか」
「それは、そうですが」
「そういう場所じゃ、あたしみたいな人間は役に立つと思うけどね。〝探索〟には、そういう人間がついていくこともあるんだろ？」
女盗賊はこの〝混沌の地〟に来て、自分の「同業者」がほとんどいないことを知った。ここには、通貨が存在しない。互いが互いに分け与えることで生活が成り立っている。
だが、わずかだが、自分と同じような技術の持ち主もいる。敵対する他氏族の動向を探るためや、〝戦士〟の〝探索〟を助けるために

必要な技術を受け継いでいる人間たちが。
意外なことに——アレクラスト出身のルーシアにとって、だが——そうした技術の持ち主には〝戦士〟や〝使徒〟が多い。平素、生産のための仕事に時間を費やす必要がないからだろう。
「どうだい？　あたしは役に立つと思わないかい？」
ルーシアは、腰に手を当てて胸を突きだしてみせる。
「一緒に来てもらえるのなら、遠慮はしないことにします」
プライア＝エイクソンは、ニコリと笑って答えた。
「さして理由もないのに、無茶な人たちだとは思いますが」
「理由は、俺たちが冒険者だからよ。いろんなことに首を突っこみたいんだよ。こんなチャンスはめったにない」
バリントンが口を出す。
「それにだ、俺はお前が気にいった。その若さで、剣の腕も相当なものだ。勇気もある」
「ありがとう」
「〝戦の神〟には、勇者に仕えよ、という教えがあってな。それに従おうと思うよ。勇者と認めた人間に、自分の持てる力をすべて託して、助けよ、とな」
言葉とともに、神官戦士は、右手を差し出す。
だが、プライア＝エイクソンは、その手を避けて一歩を引いた。
「どうした？」
わずかに逡巡した後、若者はその手をようやく握り返した。
「似た教えは〝女王〟にもあります」
〝女王〟という言葉を聞いて、バリントンは少し眉をひそめる。その神格が〝戦の神〟と同一と見られていることは、やはり気にいらない。
「ですが、あまり公言しないほうがいい」
プライア＝エイクソンは、バリントンに告げた。
「なぜだ？」
「その教えは、〝使徒〟に向けられるものだからです」
「はあ？」
バリントンはぽかんと若者の顔を見返した。間の抜けた沈黙が広がる。
「……クッ……クッ」
言葉の意味に先に気がついたのは、女盗賊のほうだった。
「あは……あははは」
笑いを噛み殺しきれず、ついにルーシアは大声で笑い始めた。
腹を押さえてしゃがみこみ、神官戦士の足を片手で掴んだ。
「お腹がいたい……あははは」
「おい？」
まだ、合点がいかず、バリントンは肩をふるわせて笑い続けるルーシアを見下ろす。
「何がそんなにおかしいんだよ」
「だって……はは……だってさ」
「……！」
ルーシアから、複雑な表情を浮かべるプライア＝エイクソンに目を向けたところで、バリントンも気がついた。
そして、真っ赤な顔になる。
神官戦士は乱暴に若者の手を振り払った。
〝使徒〟とは、女性にのみ与えられる称号であることをようやく思いだしたのだ。

## 4

「北の地に、〝混沌の領域〟に何があるのか、我々には到底、窺い知ることはできない」
新王国暦五百三年頃
帰還者の手記より

「結局、みんなついてきちまいやがって」
バリントンは呆れた顔で仲間たちを見渡した。この地の鎧に身を包んだ若者。恋人の女盗賊。隻腕のレンジャー。小柄なエルフ。
そして、三十を半ば越えた魔術師。
「なぜ、あなたまで来たのです。アスターさん、でしたね？」
「エイクさんを捜すというなら、放ってはおけないんでね」
アスターと呼ばれた男は答えた。この地に渡ってきてから、遠征隊の魔術師の遺産を受け継いだ男だ。
「あの人は若い騎士や従者たちの間に人気があった。わたしも例外ではなく、あの人に憧れた人間だ」
「ふうん」
「それに、クライド君に頼まれてね」
アスターは、手を頭にやってははと笑った。
「自分が抜けなければいけないことを気にかけていた。魔術師がいるといないとでは、パーティーの戦力に大きな差が出ると」
「あのお人好しめ」
バリントンは笑みを浮かべた。ひょうひょうとして掴みどころがないようで、いろいろと考えていたのだろう。
「船長への報告はクライド一人で戻ったのかい？」
「誰かが行かなければいけないからな。何人か、村人もついていったようだが」
傍らでは、女盗賊とエルフが言葉を交わしている。
「アープ・サイカーンに会ったと？」
「うん」
そして、同じ年齢の二人の若者。
「大した〝戦士〟らしいと聞いているが？」
「立派な人だと思うよ。なかなか、あの人のようにはなれないよ」
「そうだな。アープがくぐってきた逆風は、わたしには思いもつかない」
「なぜだろうね」
フィルは呟く。
「なぜ、嫌われなきゃいけないんだろう。哀れんでほしいとも思わないけど、嫌われるのは納得がいかない」
「人は、自分と異なるものを恐れるから、ではないだろうか」
「だから、〝混沌〟も嫌われるのかい？」
「それとこれとは違う！」
プライア＝エイクソンは、気色ばんだ。
どこがさ……。
フィルは、最後の言葉を口に出さなかった。
道なき道を歩み続けて三日が経った。最初は北東に、やがて北西に。プライア＝エイクソンの発案で、一行は川沿いを歩き続けていた。人が集落を作るなら、水を確保するために川の近くになるだろうという意見に従ったのだ。
危険はある。すでに一行は〝混沌の領域〟に入っている。〝氏族〟の力の及ばぬ領域だ。そこに住むものは〝混沌〟である可能性が高い。
だが、エイク・エリアラの足跡を辿るなら、人間との接触を避けるわけにはいかないだろう。最初に、それに気づいたのはフィルだった。
「あれを」
指差した方角を見て、一行は顔を見合わせた。
「煙か」
バリントンが呟く。一筋の煙が、森の中から、空に向かって上がっていた。
「どうする？　森の中に踏みこむことになるが？」
エリスが意見を伺う。確かに、煙の出所を追えば、かなり広い森の中に入って行かなければならない。
「行くしかないだろう」
バリントンは両手を組んで指をボキボキと鳴らした。
「ふつう、動物は煙を出さないからな。あそこにいるのは人間だろう」
「だからこそ、より危険でもあるけどね」
フィルが言わずもがなのことを言う。
「それが望みだって」

バリントンは、フィルの襟元を掴む。そのまま引き下げて、レンジャーの頭を脇にはさんだ。
「何度言ったらわかってくれるんだよ」
笑いながら上下に揺する。
「痛い、痛いってば。やめてくれ」
フィルはじたばた手を振り回した。バリントンは、さっと離した。
「鎖かたびらで頭を撫でられたんじゃ、たまらないよ」
フィルは、むくれた様子で自分のこめかみをさする。
「ああ、悪かったよ。だが、あそこに行かずにどうするんだ?」
「確かに、どうにもならないか……」

一行は森へと入っていった。森は暗く、見通しがきかない。ときおり、ルーシアが木に登っては煙の立ち上る方向を確かめつつ、進んでいた。
「人間の集落だね」
何度目かの木登りで、ルーシアは仲間に告げた。
「高いやぐらが立っている。見張り台だろうね」
「ということは、外敵を警戒しているのか」
プライア＝エイクソンが口を開く。
「当然だろう?」
バリントンが尋ねる。
「それにしても、見張り台まで作るのは神経質です。動物を警戒するのなら、そんなことはしません。柵で十分です」
「戦っているということか? 人間と?」
「おそらく」
「問題は、住んでいるのがただの〝はぐれ者〟なのか、〝混沌〟なのか、ということだな」
アスターが口を出す。
「そればっかりは、なんとも」
プライア＝エイクソンは首を振った。
「〝混沌〟どうしで戦っていてもおかしくはありませんし」
「〝はぐれ者〟どうしということは?」
「彼らは勇気を持たぬ人間たちですから。なるべく争いは避けるものと思いますが……これも断言はできませんね」
「可能性は薄いと?」
「ええ」
「ならば、このあたりに少なくとも一つ、〝混沌〟の勢力の手が伸びていることになるな」
エリスが言う。感情をこめず、ただ事実を確認しているような口調で。
「そう思ったほうがいいでしょう」
プライア＝エイクソンは、ゆっくりと頷いた。

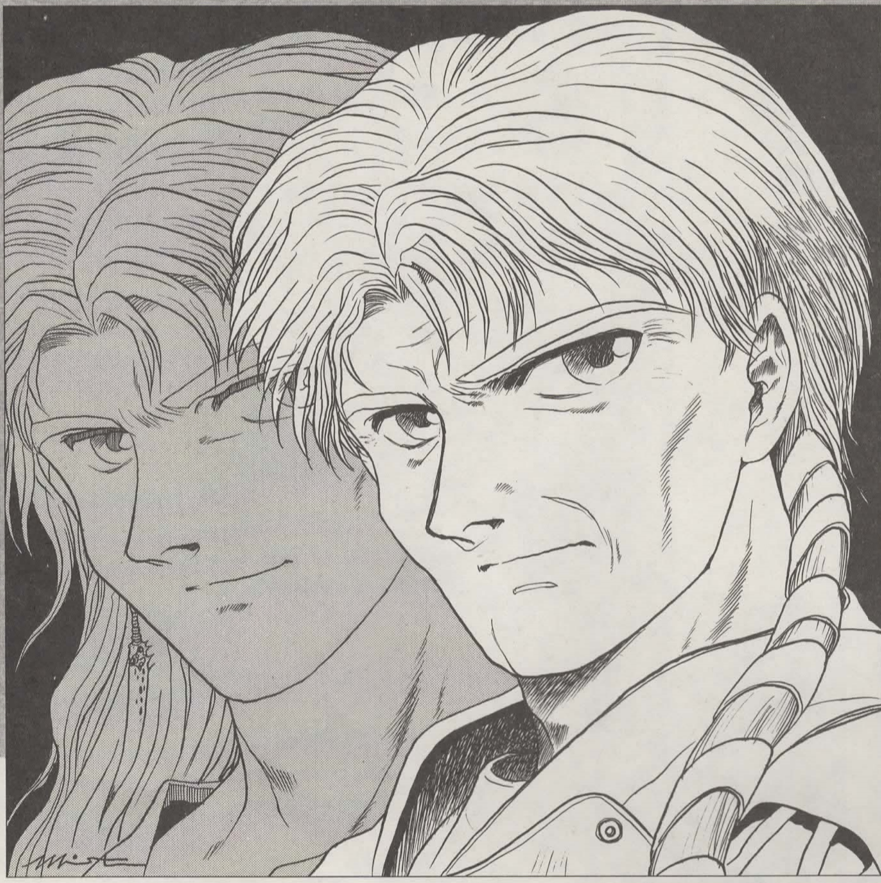
集落に近づくに連れ、森はまばらとなり、その様子がよく見えるようになった。
それは、同時に集落からも、こちらが見られているかもしれないことを意味する。
二十戸ほどの集落だった。五十人いるかどうかというところだろう。
「ちょっと待って」
フィルが警戒の声をあげて、一行を制する。そして、前方を指差す。
やがて、それを見つけた。
一本の木が不自然にたわんでいた。フィルは足もとに注意しながら、その木に一人で近づいていく。
腰から短剣を抜き、草に隠されていたロープに引っかける。
くいっと引いた。
びん。
その途端に、たわんでいた木が激しく反り返った。枝に結わえられていたロープが宙に舞い、その勢いでくるくると回った。
「警戒厳重だこと」
ルーシアが呟く。
フィルはさらに罠がないかどうか、周囲を見渡す。
その視線が凍りついた。一本の巨木に向けて。
「見つかったか」
声とともに、木の陰から金属の鎧をまとった一人の男が現われた。
顔に深く皺を刻んだその男は、直刀を身体の前に構えた。
「逃げるか? それとも死ぬか?」
すでに五十を越えているだろうというその男に正面から見すえられ、フィルはぴくりとも動けなかった。
「フィル!」
叫びながら、プライア＝エイクソンが飛びだす。バリントンとルーシアも続く。
だが、男はそれよりも速く、そしてフィルに近かった。
天から地へと直刀が一閃した。
ばさあ。
斬られて、飛ぶ。フィルの片袖が。腕のない右の袖だ。
男は剣を振りきった後、一動作で、フィルに右肩をぶつける。たまらず、フィルは仰向けにひっくり返った。
「隠しているのかと思ったが、本当に片腕だったか」
倒れたフィルを見下ろし、男は呟く。
「僕は〝混沌〟じゃないぞ!」
地面から、フィルはかっとして大声で叫び返す。
「援護する」
エリスが詠唱を始めようと構える。男の動きを止めるべく、土の精霊に命令を与えようとする。
「待ちなさい!」
その右手を背後からアスターが掴んだ。
「みんなも剣を引いて! プライアさん、あなたも!」

## ⑤

「この先、いかなる危険があろうともついてくればいい。俺とお前の一生を一つのものにしよう」

新王国暦五百一年
男から女へ

「生きて……いたんですか」
アスターはゆっくりと歩きだした。茫然と自分を見ている仲間たちを無視して、男に近づいていく。
「お忘れですか? アスターです」
その名前を聞いて、男はぴくりと身体を震わせた。
「アスターだと? そうか、確かにおもざしが似ているな」
「二十年も経てば、多少は変わりますよ。でも、変わらないものもある。今の体さばきで、わたしにははっきりとわかりました」
アスターの両目からは涙が流れ始めていた。
魔術師にプライアと呼ばれた男は剣を腰の鞘に戻した。
「なぜ、お前がここに? この人間たちは?」
男はぐるりと見渡す。そして、エリスに目を止めた。
「エルフ……だと?」
「大陸からの若者たちです」
「大陸? アレクラストか?」
「そうです。それより、あなたこそ、なぜ」
とうとうアスターはプライアの眼前にまで歩いてきた。握りしめた両拳で、二度三度と相手の胸を叩く。
「生きていたのなら、なぜ、教えてくれなかったのです? なぜ、村に、〝十一番目の子供〟に戻ってはくれなかったのです?」
「村に来い。そこでゆっくりと話そう」
プライアはそう言って、アスターの肩を抱いた。
「アスターさん」
その後ろからこの地の青年が声をかけた。
「その人は? わたしと同じ名前を持つその人は誰なのです?」



「この人がきみと同じ名前を持っているんじゃない。きみがこの人と同じ名前をもらったんだ」
アスターは振り向いて、プライア＝エイクソンに告げた。

「どうやって、脱出したのです？」
アスターはプライアに尋ねた。
「カリッサにな。助けてもらったよ」
プライアは魔術師に答える。
「ダインの罠にはまり、俺はとんでもない敵と戦うはめになった」
「あの、怪物ですか」
「見たのか？」
「炎の中から現われました。エイクさんが倒しました」
「そうらしいな。俺は、やつとの戦いに敗れた。途中で気を失ったんだ。気がつけば、外にいた。カリッサが連れだしてくれた」
「カリッサさんに？」
「俺は、あいつを守ってやっているつもりだった。それが、助けられることになったよ。あの地下には抜け穴があってな」
「知っています。でも、格子が下りて、鍵も……」
「一流の盗賊だったよ、あいつは」
「ああ……！」
「やつが追ってこれないように鍵を掛けなおして、意識のない俺を担ぎだしたんだ。お前たちが戦っている最中にな」
「そんなことが。でも、それならばなぜ、戻ってこなかったのです？」
「あいつのためだ。カリッサのな。あの〝混沌〟の怪物、どこから来たのか、お前は知っているか？」
「いえ」
「俺は、あの地下で怪物と言葉をかわすことができた。アレクラストの言葉でだ。それも、東方語だ」
「何ですって？」
「やつは、アレクラストの生まれだったんだよ」
「それが、なぜ？」
「やつはゾディークという言葉を使った」
「ゾディーク？　聞いたことが……北ですね。はるか北の街だ。魔法王国時代に栄えた」
アスターは、はっと身を固くした。
「それは……」
「そうだ。お前から聞いた街の名だ。クロタイト導師のメモ書きにあった。ベルダインを出る前、俺が調べた書物の中にも出てきた」
「なぜ、そんな言葉を？」
「やつは『移送の扉』という言葉も使ったよ」
「それは、ゾディークに『移送の扉』があると。アレクラストに通じる」
「俺は、そう考えた。だから、カリッサと一緒に北に向かったんだ」
「なぜです？」
「最初に言っただろう。カリッサのためだと。あいつは、頭に怪我をしていた」
「え？」
「船から飛び降りたときさ。外からは見えないところだ。何しろ、足を伸ばして飛び降りてしまったからな。下は固かったというのに」
「よく言っていた頭痛は……」
「ああ。そのせいだ。そして、日増しにひどくなっていた。あいつを治してやれるのは、大陸の高位の司祭だけだろうと俺は思った。だから、ゾディークに向かったんだ。大陸に帰るためにな」
「そうだったんですか」
「本当は、やっちゃいけないことだったかもしれない。俺には、お前たちを守る役目があったからな。だが、俺はあのとき、カリッサを助けてやりたかったんだ。お前たちには〝氏族〟がついていた。エイクもティードルもマリクもいた。だが、あいつには、俺しかいなかった」
「では、カリッサさんは大陸に？」
プライアは悲しげに首を振った。
「ここまでだった。ここまで来て、あいつは動けなくなった。俺たちは、この村の〝はぐれ者〟たちに助けられたんだ」
プライアは両の拳を握りしめた。
「俺は、結局あいつを助けてやれなかった。あいつの手を握っていただけだ。それだけだ」
拳の上に涙が落ちていく。
「心底惚れた女にできたことが、最期を看取ってやることだけだった」
プライアは涙を拭った。
「そのときに、ここの村の人間に世話になった」
「それで、この村に？」
「ああ。この村は〝混沌〟に脅かされていたからな。せめてもの恩返しに、ここを守ってきた。それに、あいつの、俺の妻の墓はここにあるんだ」
プライアはそれきり押し黙った。アスターもそれ以上言葉を繋ぐことはできず、ただ沈黙だけが時を動かしていった。

シナリオ「狙われた村」へ続く

CHAOS LAND SCENARIO

# ケイオスランド
ソード・ワールドRPG
# シナリオ


DESIGNER
清松みゆき・小川直人／グループSNE
MIYUKI KIYOMATSU・NAOTO OGAWA & GROP SNE

ILLUSTRATOR
狭霧光明
MITSUAKI SAGIRI

MAPDRAWER
森山　忍
SHINOBU MORIYAMA


SWORD WORLD

■対象人数4〜6
■対象レベル4〜5
（作成より9000〜11000経験点）

# 狙われた村

"混沌"に脅かされる"はぐれ者"の村を守れ！
意外な人物との予期せぬ邂逅は冒険者に新たな使命をもたらした
はたして、これは"混沌の地"を揺るがす騒乱の幕開けなのか？
——それは、きみたちのプレイで確かめてくれ！



## 冒険の概略

プライア＝エイクソンとともに、"はぐれ者"の村を訪れた冒険者たちは、二十数年前の調査団のリーダーであったプライア＝ウルグに出会いました。

冒険者たちは、彼からさまざまな話を聞くうちに、この村が"混沌"に狙われていることを知ります。

村の人間のなかに戦える者は少なく、プライアの話では、ここ数日に一斉襲撃をかけてくる可能性が高いということなのです。

村にある物資と意外な仕掛け。これらを使って冒険者たちは、襲い来る"混沌"を撃退しなければなりません。

このシナリオの対象とするキャラクターは作成直後のものに9000〜11000点の経験点を上乗せした程度が適当です。冒険者レベルでいえば、4〜5レベルになるでしょう。また、準備キャラクターであるバリントンたちを使っても構いません。『波濤の彼方に待つもの』では、クライドがパーティーから分かれました。今までクライドを使って遊んできたなら、かわりにアスターを使ってください。

## 冒険の導入

船長たちを、ケイオスランドでの活動の基点となる〝十一番目の子供（イレブンス・チャイルド）〟へ導いた冒険者たちは、新たな目的を見つけるためにこの地を探索することにしました。

そんな冒険者たちにとって、〝はぐれ者〟の村で出会ったプライア＝エイクソン（以後エイクソン）と行動をともにするのは渡りに船だったのです。

探索の旅を続ける冒険者たちは、ある〝はぐれ者〟の村へたどりつきました。〝はぐれ者〟は〝氏族〟からあぶれた連中です。しかし、以前に助けた女性たちのように、どうしようもない理由で〝はぐれ者〟になってしまった者たちもいます。

このことを知っている冒険者たちは、警戒しながらも〝はぐれ者〟たちと接触を持ちました。

そして、そこで二十数年前の調査団のリーダーを務めていたプライア・ウルグ（以後プライア）に出会いました。

そして冒険者たちは、彼の口から、この村が〝混沌〟の一派に狙（ねら）われていることを知ります。

プライアは、調査団の一員でもあり、自分の妻でもあったカリッサという女性の墓があるこの村を守り抜くつもりです。しかし、この村は、今まで襲撃で戦いの心得のある者が戦死しているので、まともに戦える者は少ないのです。

後は、冒険者たちがどうするかです。参加を断った場合、プライアは冒険者を引き止めません。冒険者たちはエイクソンとも別れて、新たな冒険者の目的を見つけるために旅を続けることになるでしょう。

## 本編

冒険者たちが村を守る仕事に参加すると言ったのなら、プライアは、襲撃者である〝混沌〟と村についての情報を与えてくれます。

まずは〝混沌〟についてです。

〝混沌〟は今までに村を三度襲撃しました。襲撃で目撃された敵の数は二十五人。そのうち五人は今までの戦いで倒しています。

また、これまでの戦いで五人に〝混沌〟の特徴が見られました。

見られた能力と、その能力を発揮した〝混沌〟の外見は以下のようなものです。

・三十代の男性。レザーアーマーを着た戦士風：口から牙を生やす。
・二十代の男性。レザーアーマーを着た戦士風：手の爪が獣のようになる。
・二十代の男性。額の星型の傷痕があり：指先が帯電して、触れた者を麻痺（まひ）させる。
・十代の少女。レザーアーマーを着て短剣を持つ：四肢がロープのように伸びる。
・二十代の女性。赤毛の長髪。金属鎧（よろい）を着て、両手用の剣を持つ：急に筋肉が膨れ上がって、怪力を発揮（はっき）する。

彼らは三度の襲撃のすべてを生きのびています。

彼ら以外の襲撃者は、その時には〝混沌〟の能力を見せなかったか、そもそも能力を持っていないのだろうと、プライアは言います。

プライアは敵の戦力が、これで全部だと確信しているわけではありません。ただ、過去の襲撃で戦力を小出しにする意味は見出せないので、これ以上増えたとしてもたいした数ではないだろうと考えています。

〝混沌〟の襲撃方法は、三度とも単純でした。村の入口から堂々と攻め込んできたのです。戦い方も力まかせで押しまくるだけで、戦術らしいものもありませんでした。

おそらくは、仲間に〝混沌〟が多くいたことが、無謀（むぼう）ともいえる自信の源になっていたのでしょう。

しかし、今までの戦いで仲間を失っていることもあり、次の襲撃はある程度の戦略を練ってくるはずだとプライアは言います。

〝混沌〟の居場所は分かっていません。この村はまわりを森に囲ま

### ■バリントン（人間、男、24歳）

| | |
|---|---|
| 能力値 | 器用度：14（＋2）　敏捷度：16（＋2）　知力：12（＋2）　筋力：17（＋2） |
| | 生命力：15（＋2）　精神力：16（＋2） |
| | 保有技能：ファイター4、プリースト（マイリー3） |
| | 余剰経験点：2500　冒険者レベル：4　生命力抵抗力：6　精神力抵抗力：6 |
| 装備 | 武器：グレートソード＋1（必要筋力17）　攻撃力：7　打撃力：22　追加ダメージ：7 |
| | 盾：なし　回避力：6 |
| | 鎧：チェインメイル（必要筋力17）　防御力：17　ダメージ減少：4 |
| 魔法 | 神聖魔法（マイリー）3レベル |
| 言語 | 会話：共通語、西方語、神聖語 |
| | 読解：共通語、西方語 |

### ■ルーシア（人間、女、20歳）

| | |
|---|---|
| 能力値 | 器用度：16（＋2）　敏捷度：18（＋3）　知力：18（＋3）　筋力：12（＋2） |
| | 生命力：11（＋1）　精神力：12（＋1） |
| | 保有技能：シーフ4、バード2、セージ／CL2 |
| | 余剰経験点：1500　冒険者レベル：4　生命力抵抗力：5　精神力抵抗力：6 |
| 装備 | 武器：ショートソード（必要筋力6）　攻撃力：6　打撃力：6　追加ダメージ：6 |
| | 盾：スモールシールド（必要筋力1）　回避力：8 |
| | 鎧：ソフトレザー（必要筋力6）　防御力：6　ダメージ減少：4 |
| 魔法 | 呪歌：レクイエム、キュアリオスティ |
| 言語 | 会話：共通語、西方語、東方語、ケイオスランド語 |
| | 読解：共通語、西方語、ケイオスランド語 |

### ■フィル（人間、男、19歳）

| | |
|---|---|
| 能力値 | 器用度：14（＋2）　敏捷度：19（＋3）　知力：15（＋2）　筋力：14（＋2） |
| | 生命力：20（＋3）　精神力：17（＋2） |
| | 保有技能：ファイター4、レンジャー2、セージ1、レンジャー／CL4、セージ／CL1 |
| | 余剰経験点：0　冒険者レベル：4　生命力抵抗力：7　精神力抵抗力：7 |
| 装備 | 武器：ブロードソード（必要筋力14）　攻撃力：5　打撃力：14　追加ダメージ：6 |
| | 盾：なし　回避力：7 |
| | 鎧：ソフトレザー（必要筋力7）　防御力：7　ダメージ減少：4 |
| 言語 | 会話：共通語、西方語、ケイオスランド語 |
| | 読解：共通語、西方語、下位古代語 |

※左腕がないことに注意。両手武器や盾は使えません。

### ■エリス（エルフ、女、120歳）

| | |
|---|---|
| 能力値 | 器用度：18（＋3）　敏捷度：9（＋1）　知力：19（＋3）　筋力：7（＋1） |
| | 生命力：9（＋1）　精神力：17（＋2） |
| | 保有技能：シャーマン4、シーフ1、セージ1、セージ／CL2 |
| | 余剰経験点：750　冒険者レベル：4　生命力抵抗力：5　精神力抵抗力：6 |
| 装備 | 武器：ダガー（必要筋力4）　攻撃力：4　打撃力：4　追加ダメージ：2 |
| | 盾：なし　回避力：4 |
| | 鎧：ソフトレザー（必要筋力4）　防御力：4　ダメージ減少：4 |
| 魔法 | 精霊魔法4レベル |
| 言語 | 会話：共通語、エルフ語、精霊語、ケイオスランド語 |
| | 読解：共通語、エルフ語、下位古代語 |

### ■アスター（人間、男、36歳）

| | |
|---|---|
| 能力値 | 器用度：13（＋2）　敏捷度：15（＋2）　知力：19（＋3）　筋力：13（＋2） |
| | 生命力：14（＋2）　精神力：14（＋2） |
| | 冒険者技能：ファイター1、ソーサラー3、セージ／アレクラスト1、セージ／CL2 |
| | 余剰経験点：1750　冒険者レベル：3　生命力抵抗力：5　精神力抵抗力：5 |
| 装備 | 武器：メイジスタッフ（必要筋力10）　攻撃力：3　打撃力：5　追加ダメージ：3 |
| | 盾：なし　回避力：3 |
| | 鎧：なし　防御力：0　ダメージ減少：1 |
| 魔法 | 古代語魔法3レベル |
| 言語 | 会話：共通語、西方語、下位古代語、ケイオスランド語 |
| | 読解：共通語、西方語、下位古代語 |

れており、森の中で複数の〝混沌〟と出会うのは非常に危険です。

このため、プライア以下村の人々は、まわりの探索に出ようとしなかったのです。防戦一方が有効でないことは分かっていましたが、今までは戦力の問題もありそういった行動はとれなかったわけです。

■村の情報

次は村についての情報です。

村人は全員で50人です。そのうち、戦いの心得があるのは、プライアと、他に3人だけです。50人中5人は、生まれて間もない乳幼児であるために、一切の作業をすることはできません。7人は、戦いの心得はないものの、人に率いられているなら、積極的に戦うことが可能です。残り34人は、戦闘は一切できず、柵や土塁(どるい)を築くような作業を行なうことだけが可能です。ただし、このうち10人は未成年です。

戦いの心得がない村人が戦闘する場合、攻撃や回避の基準値、抵抗ロールの基準値などは、すべて0です（いわゆるヒラ目というやつです）。生命力や精神力は、成年は10、未成年は6としてください。

プライア以外の村人は、〝混沌〟に対して、非常に強い恐怖心を持っています。このため、〝混沌〟の能力を目にした場合、そばにプライアもしくは冒険者がいなければ、恐怖を起こして逃げ出してしまいます。

さて、ここで村の情報を地図Aと対応した場所ごとに説明していきます。また、いろんな利用法に使った場合の目安も書いておくので、プレイヤーたちがその施設や物資を利用した時の参考にしてください。

## A.材木置場

材木置場です。村の小屋や柵の建設資材として使われています。

さまざまな大きさと形の材木が置いてあるので、プレイヤーがよほど無茶な代物（メタセコイヤみたいな巨木とか、丸太を千本とか）を要求しないかぎり、GMは望みの物があったということにしてあげてください。

ただし、それでも材木の量には限りがあります。だいたいの目安として、太さ50センチ、長さ8メートルの木が五十本ほどの量だと考えてください。

村のまわりをグルッと柵で囲うなら、高さ1メートルほどの柵しかできません。時間は2日かかります。

村の通りを防ぐ小さな柵を造るのなら、40個も造ることができます。村人総出なら、全部造るのに1日かかります。

弓矢を造るのなら、材料はふんだんにありますが、造る技術を知っている者は少ないので、半日で弓が3個、矢が10本しかできません。

バリスタのような巨大な兵器は、造れる技術を持つものがいないので、製作できません。

## B.石造りの家

村の中心にある石造りの家で、小さな砦(とりで)の様に堅牢です。中部は壁による区切りもなく、一間の造りになっています。一度に二十人の人間が入れるようになっています。南側の入

### ■プライア＝エイクソン・オークレイ（人間、男、19歳）

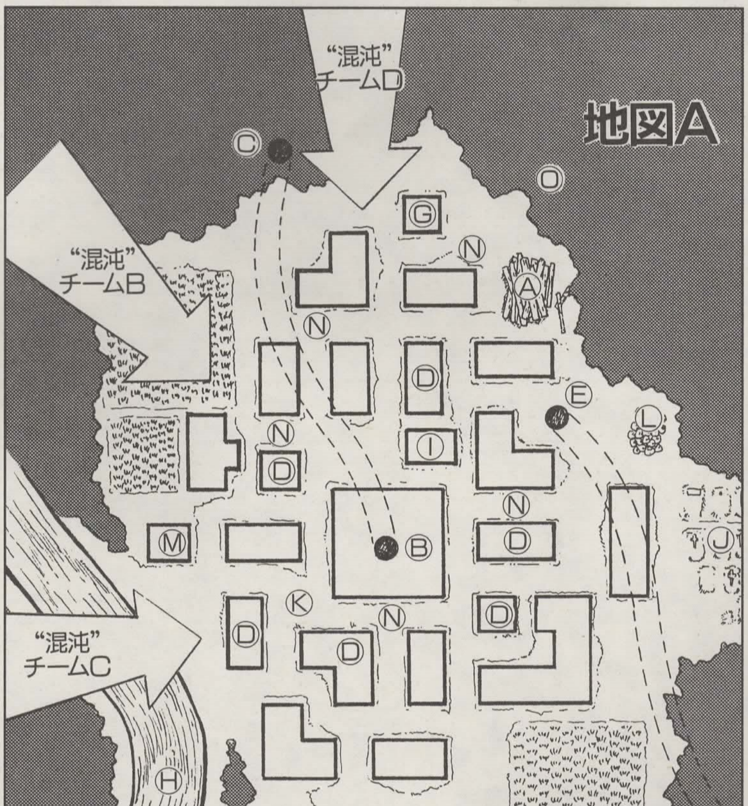
| | |
|---|---|
| 能力値 | 器用度：18（＋3）　敏捷度：17（＋2）　知力：15（＋2）　筋力：16（＋2） |
| | 生命力：14（＋2）　精神力：15（＋2） |
| | 冒険者技能：ファイター／F 5、セージ／アレクラスト4 |
| | 冒険者レベル：5　生命力抵抗力：7　精神力抵抗力：7 |
| 装備 | 武器：直刀（必要筋力16）　攻撃力：8　打撃力：16　追加ダメージ：7 |
| | 盾：なし　回避力：7 |
| | 鎧：金属鎧（必要筋力16）　防御力：16　ダメージ減少：5 |
| 言語 | 会話：ケイオスランド語、共通語、西方語、下位古代語 |
| | 読解：ケイオスランド語、共通語、西方語、下位古代語 |

### ■プライア・ウルグ（人間、男、53歳）

| | |
|---|---|
| 能力値 | 器用度：16（＋2）　敏捷度：15（＋2）　知力：13（＋2）　筋力：15（＋2） |
| | 生命力：18（＋3）　精神力：17（＋2） |
| | 冒険者技能：ファイター7、バード6、セージ2、セージ／CL 2 |
| | 冒険者レベル：7　生命力抵抗力：10　精神抵抗力：9 |
| 装備 | 武器：ブロード・ソード（必要筋力15）　攻撃力：9　打撃力：15　追加ダメージ：9 |
| | 盾：なし　回避力：9 |
| | 鎧：プレート・アーマー（必要筋力15）　防御力：15　ダメージ減少：7 |
| 魔法 | 呪歌：ララバイ、レクイエム、モラル、レジスタンス、レストア・メンタルパワー、キュアリオスティ |
| 言語 | 会話：共通語、東方語、西方語、下位古代語、エルフ語、ドワーフ語、リザートマン語、ケイオスランド語 |
| | 読解：共通語、東方語、西方語、下位古代語、ケイオスランド語 |

### ■戦いの心得がある村人（三人とも同じデータ）

| | |
|---|---|
| 能力値 | 器用度：12（＋2）　敏捷度：12（＋2）　知力：12（＋2）　筋力：12（＋2） |
| | 生命力：12（＋2）　精神力：12（＋2） |
| | 冒険者技能：ファイター2 |
| | 冒険者レベル：2　生命力抵抗力：4　精神力抵抗力：4 |
| 装備 | 武器：直刀（必要筋力12）　攻撃力：4　打撃力：12　追加ダメージ：4 |
| | 盾：なし　回避力：4 |
| | 鎧：ソフトレザーアーマー　防御力：12　ダメージ減少：2 |



口以外に、建物には出入口はありません。

四方の壁には、それぞれ四つのアロースリットがあります。

この石造りの家の床からは、〈C. 抜け穴〉へと逃げ出すことができます。

## C.抜け穴

〈B. 石造りの家〉から通じる抜け穴です。

昔、〝はぐれ者〟として追放され、この村を造った頃、非常用として用意された設備です。森に通じる出口の方は、下生えの草によって偽装されており、村人以外に存在を知る者はいません。抜け道を完全に抜け切るには約10分かかります。

## D.空き家

村の数カ所にある空き家です。人間が住まなくなって数年以上経っており、手入れもまったくされていないので倒壊寸前です。三人ぐらいで外から大槌で殴れば、一瞬にして倒壊させることができます。

ボロボロとはいえ、りっぱな家一軒分の木材が倒れてくれば、ただではすみません。中にいた者は、自動的に打撃力40＋追加ダメージ10点を受けることになります。

## E.井戸1

村の東側にある井戸です。この井戸の底は、横から見るとツリ針型に曲がったトンネルになっていて、〈F. 抜け道〉に通じています。

井戸の内部には、底へ行きやすいようにハシゴ状の取っ手がついています。

井戸の中に溜まっている水の深さは1メートルなので、ほんの数秒だけ息を止めれば、すぐにツリ針型のトンネルの上部に出て、息ができるようになります。

## F.抜け道

〈E. 井戸1〉から通じている抜け道です。出口は自然石や草で偽装されていて、見た目には分からないようになっています。

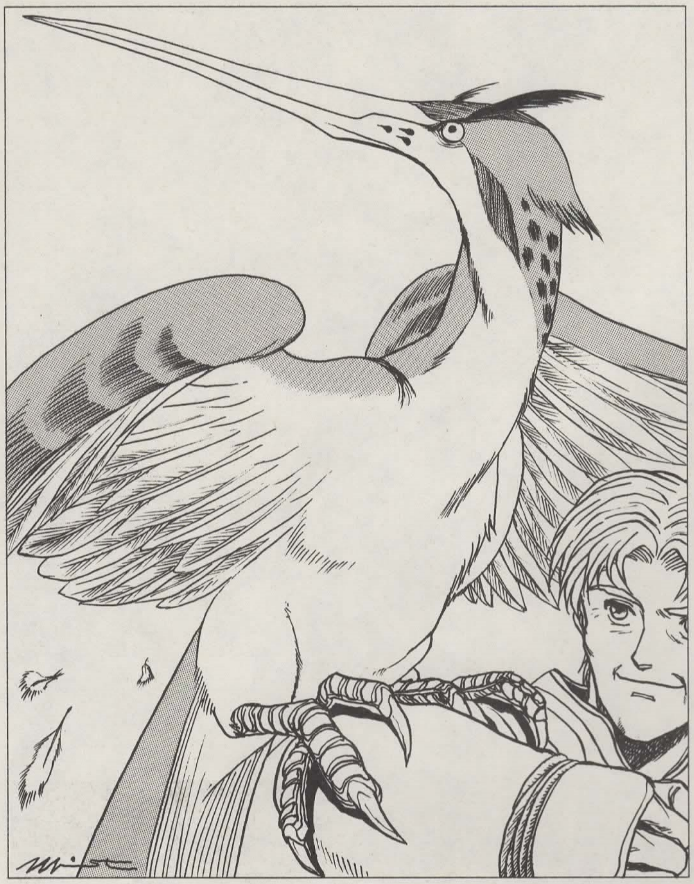
このしかけも、村人以外に知るものはいません。この抜け道を抜け切るには約10分かかります。

## G.物見台

村の北側にある、高い塔です。二日目に村を襲撃しようとする〝混沌〟チームBをいち早く発見することができます。これは無条件で発見できます。

〝混沌〟チームBが村に対して、400メートルの距離に来た時に発見できたものとします。彼らが村に到達するには、15分かかります。

この物見台から〝混沌〟を見つけた場合、冒険者たちが村のどの場所にいても、〝混沌〟チームBが村へ来る前に、彼らが到達する場所に先回りができます。



### ピッキングビーク

| モンスターレベル2 |
|---|
| 知名度＝16／8　敏捷度＝18　移動速度＝8／20（空中）<br>出現数＝単独～数匹　出現頻度＝そこそこ<br>知能＝動物なみ　反応＝腹具合による |
| 攻撃点＝爪：12（5）　打撃点＝くちばしによって自動的に6点<br>回避点＝11（4）　防御点＝4 |
| 生命点／抵抗値＝8／10（3）　精神点／抵抗値＝7／8（1）<br>特殊能力＝しがみつき　不確定時＝大きなキツツキ？ |

ピッキングビークは、翼長1メートルほどの獰猛な大型のキツツキに良く似た鳥です。長さ40センチほどの硬く鋭いくちばしを持っています。

爪による攻撃が命中すると、次のラウンドからくちばしによって、自動的に6点のダメージが与え続けられます。このダメージに対しては、鎧による減少は有効です。

ピッキングビークを引き剝がすためには、「筋力ボーナス＋冒険者レベル」を基準値に、12を目標値とした抵抗ロールに成功しなければなりません（オリジナル：東京都　田代亜知）

## H.川

村のすぐそばを流れる川です。水の深さは1メートル。流れはゆるやかで、普通の大人なら簡単に渡河することができます。このため、最初から橋はかかっていません。

ここからは、三日目に村を襲撃する〝混沌〟チームCが攻め上がってきます。もしここを警戒して見張っているキャラクターがいれば、「冒険者レベル＋知力ボーナス」を基準値として、目標値12のロールを行なわせてください。成功すると、河の中を中腰で進む〝混沌〟チームCを発見できます。

水の中の〝混沌〟たちを攻撃する場合、彼らは不安定な状態なので、回避にマイナス2の修正がつきます。

〝混沌〟たちが発見された場所から、村側あるいは村の反対側の岸に上がるには、2ラウンドかかります。

## I.動物

ここには、村で赤ん坊の頃から飼われているピッキングビーク（現地名：ラガ・レイ）と呼ばれる巨大な鳥のモンスターがいます。

村人たちにククルという愛称で呼ばれるこのモンスターは、プライアを含む村人全員によくなついており、村人以外の者に対しては全力で攻撃を加えようとします。

当然、冒険者たちもその対象になります。

村人がエサを与えているので、勝手にフラフラ飛び回ることはありません。つまり、一カ所に連れて行けば、ずっとそこにいるということです。

ピッキングビークを〝混沌〟たちが襲撃に現われる場所に置いておいた場合、ピッキングビークは〝混沌〟たちが村に到達した時点



で彼らに気がつくものとします。
〝混沌〟を見つけたピッキングビークは、警戒の声をたてながら、彼らに襲いかかります。

## J.墓場

村人たちの墓場です。プライアの妻カリッサもこの墓場に埋葬されています。
墓場で戦闘を行なうと、墓石によって行動が制限され、回避と攻撃の両方にそれぞれマイナス2の修正が加わります。
この墓場を探索すると、一つだけ墓名のない墓が見つかります。この墓には、村人たちも誰が埋っているのか知りません。
冒険者たちが望むのなら、村人たちは墓を調べることを許してくれます。
墓石を退けてみると、その下には小さなくぼみがあり、その中に1本の片手用の剣があります。
この剣は、村人の先祖の一人が〝探索〟のすえに手に入れたもので、必要筋力は15、攻撃力とダメージ、クリティカル値に+1の修正があります。
村人に話を聞いてみると、確かに〝探索〟を成し遂げるという偉業を果たしながら、不幸にも〝はぐれ者〟の烙印を押された先祖がいるという話があると答えます。
しかし、彼の名前や〝探索〟の内容についてはっきりと伝わっていません。

## K.井戸2

村の西側にある涸れた井戸です。
井戸の中は土で埋められていて、人間一人がかがめば身をひそめられるようになっています。

## L.石材

建物の支えや、土塁を造るための石です。石はおよそ600個あります。幅2メートル、高さ1・5メートルの土塁なら、10個は造れる量があります。
また大きさがハンドボール大なので、建物の上などから投石することができます(どっちかというと、落石のような気がしますが)。
この場合、打撃力20の飛び道具として扱います。

## M.油小屋

植物から精製した油が30リットル、それぞれ10リットルの容量を持った壺に入れられ保管されています。
油は一瞬で点火することができ、家一軒を焼くのに一壺の油が必要です。
導火線のように細く油を引くのなら、三つの壺全部で村をグルッと取り囲むことができます。

## N.落とし穴

一度目の襲撃の後で、村のあちこちに堀ったものです。深さは3メートルで、落ちれば9点のダメージを受けます。
這い上がるのには「冒険者レベル+敏捷度ボーナス」を基準値にして、目標値10の判定に成功しなければなりません。
モンスターレベル表記のキャラクターが落ちた場合、4ラウンドで這い上がることとします。ただし、〝混沌〟の手足が伸びるという能力を持っている少女は、1ラウンドで落とし穴の縁をつかんで上がってきます。
新たに同じサイズの落とし穴を掘るのなら、一つに2時間かかります。

## O.見張りの〝混沌〟

冒険者たちが村にやってきた初日にここを探索すると、村の方を見ている一人の男性を見つけます。男性の年齢は二十代後半で、革鎧を身につけて曲刀を腰にさしています。
相手は冒険者たちが接近していることに気がついていません。冒険者たちが手を出さないのなら、やがて森の中へ消えていきます。尾行しようとするのなら、その途端に相手は冒険者の存在に気がついて戦闘になります。
彼は、〝混沌〟の仲間の一人で、村の様子を見張っていました。
彼の〝混沌〟の能力は、過去の襲撃では目撃されていないものです。つまり、彼以外にも、まだ新たな〝混沌〟のいる可能性があるわけです。
彼を生かして捕らえていた場合、彼以外にも新たな〝混沌〟が仲間にいることが分かります。ただし、その人数と能力までは絶対に話しません。また〝混沌〟の全体数や襲撃計画、集落の場所についても同様です。無理に口を割らせようとすると自殺します。彼はリーダーである〝混沌〟をひどく恐れているのです。冒険者たちがどう彼の身柄を保証したところで、絶対にリーダーに逆らおうとはしません。
以上が村に関する情報です。地図Aと説明を見比べながら確認をとってください。プレイヤーには、〝混沌〟の侵入経路の書かれた地図Aは見せずに、地図Bを渡してください。

### ■〝混沌〟の動き

村の情報から、冒険者たちがどんな作戦をとるか、その行動にはどれだけの日数がかかるかを計算してください。
計算ができれば、以下の〝混沌〟側の行動を参照にして、時間経過ごとのイベントを起

こしてください。基本的に時間経過は、冒険者たちが村に訪れてからどれだけたったかを基準にしています。

## 冒険者たちが現われて一日目

冒険者たちが村を訪れてから一日たった夜、〝混沌〟チームAが村の南側から現われて攻撃をしかけてきます。ここでこの場所にプライアがいた場合、彼らはいっせいに退却していきます。

彼らの戦い方は、相変わらず力まかせです。自分たちの方に三人以上の被害が出た場合、退却して行きます。

ここで彼らの仲間を捕らえたのなら、いくつかの情報を仕入れることができます。

まず、すでに目撃されている者以外に〝混沌〟の能力を持った者がいるということです。

ただし、その人数と能力については絶対に口を割りません。彼らは、自分たちのリーダーであるブーレンという男をひどく恐れており、裏切り行為を行なわないのです。

冒険者たちが拷問まがいの尋問をすれば、ブーレンという男が火を恐れているということだけがわかります。

ただし、なぜ火を恐れるのかについては話しません。

もうひとつわかることは、彼らのリーダーを含めたすべてを率いている人物が、ヴォーゲルという名前だということです。

前回のシナリオにも名前が登場しているので、すでに冒険者にはなじみのある名前でしょう。

ヴォーゲルについて彼らが知っているのは、無数とも思える〝混沌〟の力を自在に操る男だということだけです。彼らは直接、ヴォーゲルに会ったことはありません。ただ、ブーレンがヴォーゲルと戦い、あっさりと敗北し、その軍門に下ったために彼らもヴォーゲルを〝王〟として崇めるようになったのです。

彼らから手に入る情報はこれだけです。

## 冒険者たちが現われて二日目

冒険者たちが村を訪れて二日目の夕方、〝混沌〟チームBが村の西側から襲撃してきます。彼らは森の木々に隠れながら村に接近してきます。たとえ、見張りがここにいた場合でも、村のすぐそばに来るまで〝混沌〟たちの接近には気がつきません。

ただし、〈G. 物見台〉に見張りのいた場合、〝混沌〟たちの接近を自動的に見つけることになります。この時、〝混沌〟チームBは、村から400メートルの距離にいます。隠れながらの進行速度なので、彼らが村に到達するのは15分後です。

ここで、大声や鐘などで襲撃を告げれば、〝混沌〟たちにもその騒ぎは伝わります。もし、襲撃がバレていると知れば、彼らはその日の襲撃はあきらめて帰ります。

もし、冒険者たちが彼らを待ち伏せしていた場合、最初のラウンドは必ず冒険者たちの不意討ちになります。

彼らを生かして捕らえたのなら、〝混沌〟チームAと同じ情報が手に入ります。ただし、それ以外の情報はありません。

## 冒険者たちが現われて三日目

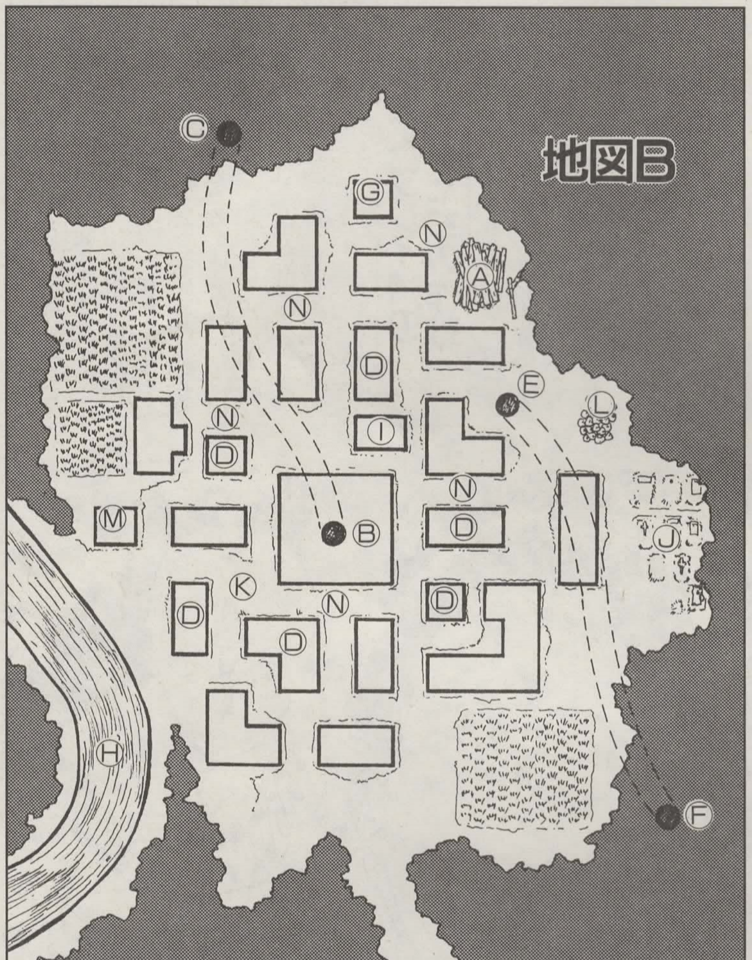
冒険者たちが村を訪れた三日目の昼、村のそばを通る川から〝混沌〟チームCが、村の北側から〝混沌〟チームDが同時に襲撃してきます。

〝混沌〟チームCは、川に見張りがいれば見つけることができます。彼らは基本的に村へ攻め入ろうとします。しかし、ここにプライアがいた場合、一度は村から離れて、〝混沌〟チームDと合流しようとします。彼らは以前の戦いで、プライアの強さを知っているのです。

逃げ出した〝混沌〟チームCがチームDのもとへ行くには10分かかります。

〝混沌〟チームDは、彼らのリーダーであるブーレンという四十代の男性が率いるチームです。

ブーレンは率先して、プライアを倒そうとします。もし冒険者たちが〈O. 見張りの〝混沌〟〉を倒していない場合には、その報告を受け取っているので、自分のチームに冒険者たちを集中的に攻撃するように指示します。ブーレンはその能力のために、火が近くにある




### 見張りの〝混沌〟

| モンスターレベル3 |
|---|
| 知名度＝？　敏捷度＝12　移動速度＝12　知能＝人間なみ　反応＝敵対的 |
| 攻撃点＝曲刀：12（5）　打撃点＝9<br>回避点＝13（6）　防御点＝7 |
| 生命点／抵抗値＝12／13（6）　精神点／抵抗値＝12／13（6） |

混沌の能力
・ダメージ回復（混沌レベル3）
1ラウンドに3点ずつ、生命力が回復していきます。

ことをひどく恐れます。このため、火矢や「ファイア・ボルト」などの呪文による攻撃を受けると、その場を急いで逃げ出そうとします。

## ■〝混沌〟チーム編制について

ここで〝混沌〟たちの人数や能力についてのデータを公開します(129ページ)。彼らは、リーダーであるブーレンのことをひどく恐れており、絶対に裏切ることはありません。捕虜となった場合でも、シナリオ中で提示されている以上の情報はもらしません。

リーダーのブーレンが倒されると、彼らは退却して行きます。リーダーを倒された彼らは、北に広がる〝混沌〟の本拠地へと帰って行きます。二度とこの村を襲うことはないでしょう（また、ヴォーゲルに命じられれば別ですが)。

リーダーのブーレンを生かして捕らえていた場合、彼らの目的とヴォーゲルについて、少しだけ情報を手に入れることができます。

彼らはヴォーゲルに命じられ、東の六氏族の動向の調査と、この近辺にある隠された〝混沌〟を探しに来ていました。つまり前回のシナリオで出会ったオクルとシクルの兄弟も彼らと同じ目的で動く仲間だったのです。

もっとも別動隊なので、互いにどんな活動をしていたかはわかりません。

隠された〝混沌〟が〝はぐれ者〟の村にあるという情報につかんでいた彼らは、この村がそうではないかと睨んで襲撃を繰り返していたわけです。

冒険者たちが、オクルとシクルが隠された〝混沌〟を見つけ出し、すでに自分たちが退治したことを告げれば、じだんだ踏んで悔しがるでしょう。

また、ヴォーゲルについてはその人相や服装が新たに分かります。

ヴォーゲルは四十代に見える、やせ気味の男性で、鎧や武具を身につけることはありません。近頃、急速に勢力をのばしてきた〝混沌〟の王で、すでに有力な〝混沌〟が何人も軍門に下っています。その配下の数は数百に上ると思われ、北の地でも屈指の王の一人です。

光や大地を変化させ、身体を宙に浮かしたりと無数とも思える〝混沌〟の力を発揮します。

彼がどこから来たのか、それほどの能力を持つ者が、なぜ今まで名をはせなかったのか、まったく分かっていません。

ブーレンから聞き出せる情報はこれですべてです。

## ※テストプレイ時の冒険者たちの作戦

冒険者たちのとる作戦や行動は多岐に渡るでしょう。ここで、テストプレイ時に冒険者たちがとった行動について記しておきます。GMがこのシナリオをプレイする時の参考にしてください。

まず冒険者たちは、村のまわりに必ず巡回する見張りを置くようにしました。当然、物見台には見張りを置きます。

見張りには、戦闘はさけて、不審な者を見かけたら、すぐに知らせるように徹底させました。

一方、木材と石で小さな囲いを村のあちこちに造り、通りを進みながら〝混沌〟たちが入ってきたら、必ず落とし穴や空き家を通るように道を作りかえました。

結果、第一日目の襲撃では知らせを受けてから〝混沌〟たちを村の外で撃退。

二日目の〝混沌〟に対しては、村にプライア率いる村人隊を置き、自分たちは抜け道から現われて〝混沌〟をはさみ打ちにします。

三日目には、川と森からの二方向による侵入を許したものの、空き家と落とし穴でダメージを与え戦力を削ります。

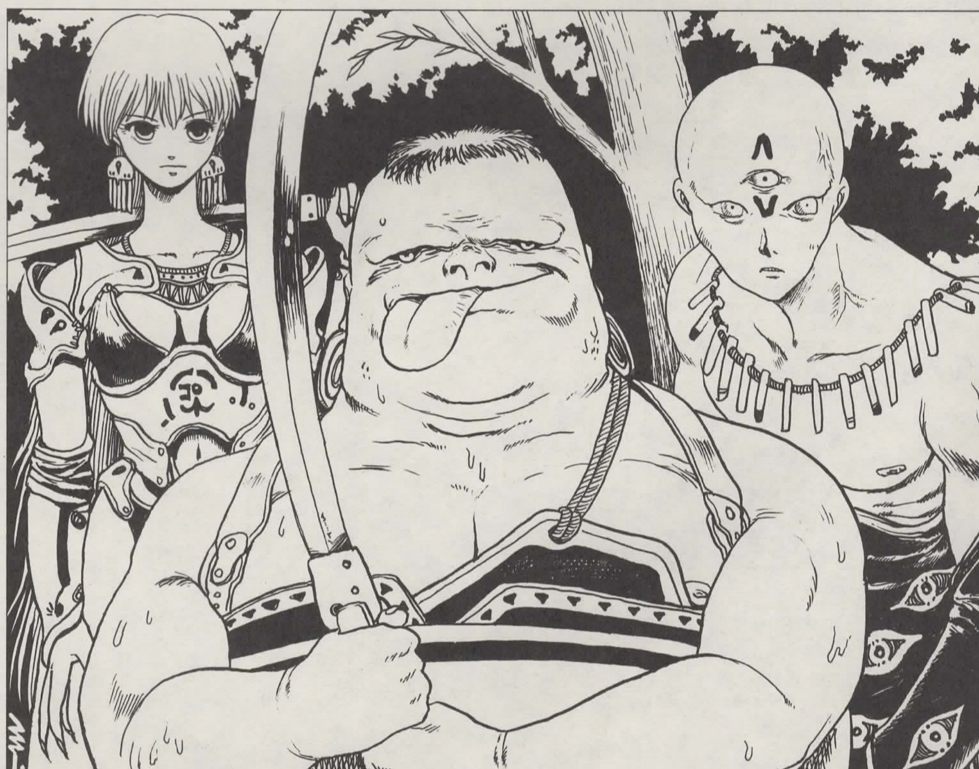
そして、村の中央に来た〝混沌〟たちに対して、石造りの家から村人が火矢で攻撃。ひるんだところに攻め込んで、見事に勝利を収めたのです。

このようにして、さまざまな策略で〝混沌〟たちを撃退するのがこのシナリオの遊び方です。〝混沌〟たちを〈井戸2〉へ導けば、隠れている冒険者たちが不意討ちを行なえるかもしれません。物見台から投石を行なってもいいでしょう。

冒険者たちが独自の罠を造りたいと言った場合も、材料がよほど特殊でない限り、GMは許可してあげてください。

ルールとしてはシーフ技能かレンジャー技能の「罠設置」の能力を使います。

この時、冒険者のシーフ/レンジャー技能レベルが、敵が発見、解除する時の難易度となります。敵が知らずに罠のある場所に踏み込んできた場合でも、「罠感知」の可能性はあります。



## “混沌”チームC

構成：“混沌”2名　人間2名　A、Bチームの生き残りの人間

### チームCの“混沌”1 （外見は十代の少女。レザーアーマーを着て、短剣を手にしている）

| モンスター・レベル5 |
|---|
| 敏捷度＝14　移動速度＝14　知能＝人間なみ　反応＝敵対的 |
| 攻撃点＝短剣：16（9）　打撃点＝9　回避点＝17（10）　防御点＝8 |
| 生命点／抵抗値＝10／14（7）　精神点／抵抗値＝10／14（7） |

混沌の能力
・伸びる手足（混沌レベル4）
手足が伸びて、3メートル以内の目標に対して攻撃することができます。グネグネと曲がる手による攻撃は回避が難しく、そのためにこの少女の攻撃点はきわめて高い値になっています。同様に、身体が異様な方向に動くため、攻撃を命中させることも難しく、回避点が高くなっています。

### チームCの“混沌”2 （外見は二十代の女性で、赤毛の長髪が特徴的です。金属鎧を着て、両手用の直刀を持っています）

| モンスター・レベル5 |
|---|
| 敏捷度＝12　移動速度＝12　知能＝人間なみ　反応＝敵対的 |
| 攻撃点＝両手持ち曲刀：14（7）　打撃点＝11または15　回避点＝15（8）　防御点＝9 |
| 生命点／抵抗値＝12／15（8）　精神点／抵抗値＝12／15（8） |

混沌の能力
・筋力増加（混沌レベル4）
1ラウンド集中を行なうことで、その直後の3ラウンドだけ、異常に筋力が増大します。通常の打撃点は11ですが、筋力増大中は15となります。集中しているラウンドは、積極的な行動を行なうことはできません。

### 人間の戦士（2人とも同じデータ）

| モンスター・レベル3 |
|---|
| 敏捷度＝12　移動速度＝12　知能＝人間なみ　反応＝敵対的 |
| 攻撃点＝曲刀：12（5）　打撃点＝9　回避点＝13（6）　防御点＝7 |
| 生命点／抵抗値＝12／13（6）　精神点／抵抗値＝12／13（6） |

## “混沌”チームD

構成：“混沌”3名（うち、1名は<O.見張りの“混沌”>にいた男）　人間4名　A、Bチームの生き残りの“混沌”全員

### チームDの“混沌”1 （“混沌”たちのリーダーであるブーレンです。外見は四十代のでっぷりと太った男性で、レザーアーマーを着て両手持ちの曲刀を持っています）

| モンスター・レベル6 |
|---|
| 敏捷度＝10　移動速度＝10　知能＝人間なみ　反応＝敵対的 |
| 攻撃点＝両手持ち曲刀：14（7）　打撃点＝14＋毒　回避点＝15（8）　防御点＝11（＋6） |
| 生命点／抵抗値＝16／16（9）　精神点／抵抗値＝16／16（9） |

混沌の能力
・身体を覆う毒油（混沌レベル6）
身体の表面を毒を持った油が覆っています。この毒は敵から武器などで受けたダメージを減少させると同時に、自身の武器に伝わり、敵にダメージを与えることができます。
この“混沌”が武器で攻撃を受けた場合、サイコロを2個振ります。出目が6以下であれば、ダメージはそらされ、本来の防御点に加えて、6点のダメージを減少させることができます。
この“混沌”が自身の武器を相手に命中させ、かつダメージを与えた場合、そのキャラクターは目標値13の生命力による抵抗ロールを行なわねばなりません。相手が失敗したら、即座に6点の追加ダメージを与えることができます。この毒のダメージは、冒険者レベルでは減点できません。
この身体を覆う油は発火しやすく、火矢や“ファイア・ボルト”などの魔法を受けたときには、即座に燃え上がってしまいます。油は4ラウンドかけて燃えつき、その間、3点ずつのダメージを（モンスター・レベルを無視して）この“混沌”に与え続けます。

### チームDの“混沌”2 （外見は十代の少年です。禿頭で、額に金色の目があります）

| モンスター・レベル5 |
|---|
| 敏捷度＝12　移動速度＝12　知能＝人間なみ　反応＝敵対的 |
| 攻撃点＝短剣：14（7）　打撃点＝9　回避点＝15（8）　防御点＝8 |
| 生命点／抵抗値＝12／15（8）　精神点／抵抗値＝12／15（8） |

混沌の能力
・混戦の視線（混沌レベル4）
額の目から光線を発射します。この光線に当たったものは、精神に混乱を起こす可能性があります。光線に狙われたもの（1ラウンドに1人です）は、目標値11の精神力による抵抗ロールを行なわねばなりません。失敗したら、混乱を起こし、続く6ラウンドの間、もっとも近くにいる仲間に襲いかかってしまいます。
この混乱は“サニティ”など、精神に属する魔法で解除できますが、“ディスペル・マジック”では解除できません。

### 人間の戦士（全員同じデータ）

| モンスター・レベル3 |
|---|
| 敏捷度＝12　移動速度＝12　知能＝人間なみ　反応＝敵対的 |
| 攻撃点＝曲刀：12（5）　打撃点＝9　回避点＝13（6）　防御点＝7 |
| 生命点／抵抗値＝12／13（6）　精神点／抵抗値＝12／13（6） |

## 結末

〝混沌〟たちのリーダーであるブーレンを倒し、〝混沌〟を撃退させたのならシナリオ終了です。ブーレンさえ倒したのなら、敵を完全に殲滅させる必要はありません。

村人や仲間に一人も犠牲者を出さなかった場合、3500点の経験点を得ることができます。

仲間に犠牲者がいた場合、経験点は2000点になります。

またその原因があきらかに冒険者たちの判断ミス（見張りを置かなかったり、戦闘で村人を盾に使ったり）だった場合は、得られる経験点は500点になります。

作戦にミスはなかったか？　利用できるものは本当にすべて利用できただろうか？　と考え直して、もう一度このシナリオをプレイしてみるのもいいでしょう。

## “混沌”チームA

構成：“混沌”1名　人間2人

### チームAの“混沌” （外見は三十代の男性でレザーアーマーを着た戦士風です）

| モンスター・レベル4 |
|---|
| 敏捷度＝14　移動速度＝14　知能＝人間なみ　反応＝敵対的 |
| 攻撃点＝曲刀：13（6）　牙：12（5）　打撃点＝10／11　回避点＝14（7）　防御点＝8 |
| 生命点／抵抗値＝14／14（7）　精神点／抵抗値＝14／14（7） |

混沌の能力
・牙を生やして噛みつき攻撃（混沌レベル1）
牙を生やすには1ラウンドかかります。牙は通常の攻撃と同時に、使うことができます。

### 人間の戦士（2人とも同じデータ）

| モンスター・レベル3 |
|---|
| 敏捷度＝12　移動速度＝12　知能＝人間なみ　反応＝敵対的 |
| 攻撃点＝曲刀：12（5）　打撃点＝9　回避点＝13（6）　防御点＝7 |
| 生命点／抵抗値＝12／13（6）　精神点／抵抗値＝12／13（6） |

## “混沌”チームB

構成：“混沌”2名　人間4人

### チームBの“混沌”1 （外見は二十代の男性で、レザーアーマーを着ており、素手です）

| モンスター・レベル4 |
|---|
| 敏捷度＝14　移動速度＝14　知能＝人間なみ　反応＝敵対的 |
| 攻撃点＝爪：13（6）／爪：13（6）　打撃点＝10／10　回避点＝14（7）　防御点＝8 |
| 生命点／抵抗値＝14／14（7）　精神点／抵抗値＝14／14（7） |

混沌の能力
・獣の爪となって攻撃（混沌レベル1）
爪を伸ばすには1ラウンドがかかります。伸びた後は、両手で攻撃が可能です。

### チームBの“混沌”2 （外見は二十代の男性で、レザーアーマーを着ています。額にある星型の傷跡があります）

| モンスター・レベル5 |
|---|
| 敏捷度＝12　移動速度＝12　知能＝人間なみ　反応＝敵対的 |
| 攻撃点＝電撃：14（7）　打撃点＝特殊（混沌の能力参照）　回避点＝15（8）　防御点＝9 |
| 生命点／抵抗値＝12／15（8）　精神点／抵抗値＝12／15（8） |

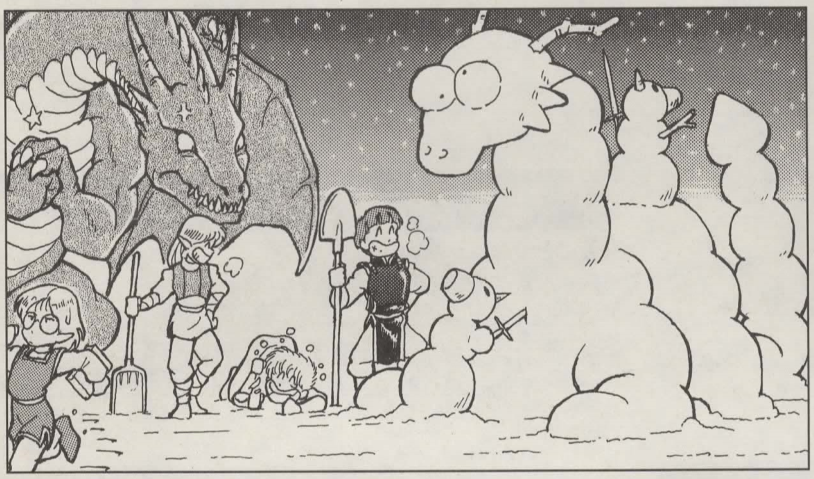
混沌の能力
・電撃（混沌レベル4）
両手から弱い電気を発して、触れた者を麻痺させます。攻撃が当たったものは目標値11の精神力による抵抗ロールを行なわねばなりません。失敗したら、2ラウンドの間、麻痺していっさいの行動ができなくなります。

### 人間の戦士（4人とも同じデータ）

| モンスター・レベル3 |
|---|
| 敏捷度＝12　移動速度＝12　知能＝人間なみ　反応＝敵対的 |
| 攻撃点＝曲刀：12（5）　打撃点＝9　回避点＝13（6）　防御点＝7 |
| 生命点／抵抗値＝12／13（6）　精神点／抵抗値＝12／13（6） |

# FROM FORCERIA

## ソード・ワールドRPG 読者ページ



**寒さ厳しきおり、皆様方にはいかがお過ごしでしょうか？
ソード・ワールドと皆様をつなぐこのコーナーがやってきました
読者の皆様から寄せられたキャラクターの紹介を中心に
今回も「ダンジョン・バスター」との二本立てで送りします**

ILLUST/YUUYA KOBAYASHI
MAP/SHINOBU MORIYAMA

さて、それではさっそく読者のみなさんから寄せられた、ケイオスランドで冒険させたいキャラクターの紹介を始めましょう。コメントはいつものように、小川直人先生です。

まずは、埼玉県の佐々木雅行さんのキャラクターから。

**●エルム・エルシード（人間、女、20歳）**
器用度17（＋2）　敏捷度16（＋2）
知力17（＋2）　筋力21（＋3）
生命力18（＋3）　精神力14（＋2）
生命力抵抗力4　精神力抵抗力3
冒険者技能　セージ1、バード1、レンジャー1、シーフ1、ファイター1

〈生い立ち〉彼女はオランの商人の家に生まれました。子どものころは特に不自由もなく育ちましたが、ただ一つ不満があるとすれば、両親によるあらゆる分野の職業教育でした。いくら家を継ぐと言っても親は耳を貸そうとはしません。

こうして、就けない職はないほどの腕前になったある日の朝、家に両親の姿はなく、かわりに二通の手紙がありました。それを読み終えた瞬間、彼女は卒倒してしまいます。一通は膨大な金額の請求書、そしてもう一通には「我が最愛の娘よ！　今こそ今までの修業の成果を試すとき。頑張って借金を返済するがよい！」と書かれていました。そう、彼女は両親に夜逃げされてしまったのです。

〈動機〉途方に暮れつつ酒場のウエイトレスをしていたとき、客から偶然ケイオスランドの財宝の情報を手に入れます。当然、すぐさま旅の支度を整え、彼女はケイオスランドへ向かうのでした。果たして彼女は借金を返済することができるでしょうか？

〈コメント〉え～と、アレクラストでも冒険すれば、借金を返すあてはできるのではないかと。やっぱり未踏の地で一発ねらいの方がいいかな？

次は、東京都の香取孝史さんのキャラ。

**●ロジャー（人間、男、21歳）**
器用度13（＋2）　敏捷度12（＋2）
知力15（＋2）　筋力14（＋2）
生命力12（＋2）　精神力17（＋2）
生命力抵抗力4　精神力抵抗力4
冒険者技能　セージ2、プリースト（チャ＝ザ）1、ファイター1

〈生い立ち〉エレミアで生まれる。父は商人で、エレミアに小さな店を構えている。物忘れが激しいが、商売に関することや覚えても何の得にもならないことはしっかり覚えているという変わり者。たま～にピンチの時に妙案が浮かんだりする。

〈動機〉それは彼が五歳のときのこと。母親からお使いを頼まれたが、うっかりお金を落としてしまった。困っていたところに、友人のセオドール（5歳）が通りかかる。ロジャーは彼にお金を借りてみごとにお使いをすませたのであった……。

それから十五年、セオドールが突然やってきて、あの時の借金の返済を迫ってきた。とりあえずそのときと同額のお金を渡したのだが、相手はこれでは足りないと言う。実はヤツは金貸しの息子、借用書（実際にちゃんと書いている）を持っており、利子で今では多額の借金。しかたなく逃げるがどこまでも追ってくる。ああっ、借金取りの来ない所はないものか……そうだ、『ケイオスランド』！　今となっては未知のものより借金取りの方がはるかに恐い。借金取りもここまでは来まい——ということで、彼はケイオスランドへ旅立ったのだった。

〈コメント〉こちらも借金がらみ。ケイオスランドに来るのは、ひょっとすると借金取りから逃げる有効な手かも？

千葉県の品川一真さんのキャラクター。

**●レディン＝フレデリック（エルフ、男、20**

歳）
器用度22（＋3）　敏捷度24（＋4）
知力20（＋3）　筋力6（＋1）
生命力11（＋1）　精神力15（＋2）
生命力抵抗力3　精神力抵抗力4
冒険者技能　シーフ2、シャーマン1

〈生い立ち〉はじめまして。レディンって呼んでください。ターシャスの森で育った僕ですが、そのごく自然すぎる生活が嫌で森を出ました。そして世間一般でいう、冒険者というものになりました。盗賊ギルドに所属して、結構気楽にやってます。

冒険に出てからどれくらいたつかなぁ？　もうアレクラスト大陸は大体見て回ったし。最近じゃ冒険することに生きがいを感じるようになってきたしね。

〈動機〉ふっふっふ、実はものすごい情報を手に入れたんだ。あのね、〝混沌の地〟って知ってる？　実はね、あの大陸のどこかに、なんと妖精界につながるゲートがあるらしいんだ！　妖精界だよ！　この物質界とは異なる世界なんだよ。いったい何があるんだろう？

じゃあ、先に行ってるからね。気が向いたら君も来なよ。新しい冒険の始まりだ！

〈コメント〉基本的に、このエルフさんみたいに好奇心が動機というのが冒険者というものでしょう。ど～も、ケイオスランドにやって来るのはぬきさしならない人ばっかりで。

最後は魔将さんのキャラクター。

**●リティカ（グラスランナー、女、26歳）**
器用度20（＋3）　敏捷度24（＋4）
知力18（＋3）　筋力4（±0）
生命力14（＋2）　精神力25（＋4）
生命力抵抗力4　精神力抵抗力6
冒険者技能　シーフ1、レンジャー1、バード1、セージ／CL1（？）

〈生い立ち〉彼女は、並のグラスランナー以上の好奇心と、並のグラスランナーに欠落している根気とをあわせもって生まれた天才少女です（知力は種族最高値を誇ります）。なんと彼女は、『腰を落ち着けて、分厚い本をじっくり読む』という、普通のグラスランナーにはとうていできない芸当（？）を、ごく平然と行なうことができるのです。というよりよも……彼女は書物マニアなのです。本と見れば片っ端から読み漁り、お金もほとんど本の購入にあてます。また、オランの『賢者の学院』で勉強していた五年間で、その蔵書のうちで彼女の言語能力で読めるものは、あらかた読み尽くしてしまいました（もちろん、その内容を全部覚えてるわけではないですが）。

〈動機〉当然のことながら、書物マニアの彼女は（どこからともなく）『写本』の一部を手に入れました。普通のグラスランナーなら即ケイオスランド行きの船に乗るところですが、彼女は考えてから行動する珍しいタイプのグラスランナーです。まずは本を呼んでから……と可能な限りの『写本』を集め、あるいは借りて読み、とうとうアレクラストに居ながらにして「セージ／CL」技能を獲得してしまいました。しかし、彼女は『写本』を集めるうちに、すべて学術書としては不完全なものであることに気がつきます。そこで彼女は自分で完全な『混沌の地』の案内書を作るべく、ケイオスランド行きの船に乗り込んだのです。（このへんの無謀さは、やっぱりグラスランナーですね）。目標は『ケイオスランドの博物学』を書いて、混沌の地のラヴェルナになることですが……。

〈コメント〉本だけでセージ／CLを習得するとは、たいした努力家です。しかし本で得られる知識では、1レベルまでが限界でしょう。実地でぞんぶんに知識を伸ばしてください。

彼らには、混沌の地での冒険に挑戦していただきましょう。次のページへGO！

# 応募要項

## ケイオスランドに渡るキャラクター募集！

「混沌の地」で活躍させたい、あなたが作ったキャラクターを送ってください。応募に必要なものは以下のとおりです。

●キャラクター・シート
●キャラクターの生い立ち
●キャラクターがケイオスランドに渡る動機

※キャラクターは、冒険者レベルが1～2レベルのものに限ります。

「キャラクターの生い立ち」は、そのキャラクターがどのような生まれや性格をしていて、ケイオスランドに渡るまでは何をしていたかを考えてください。

また、「ケイオスランドに渡る動機」を考える際に、まったく新しい「ケイオスランドに関する噂」を考えてくださってもけっこうです。

キャラクターの能力そのものより、どれだけ面白い「生い立ち」や「動機」を考えているかを優先して審査します。面白いキャラクターはこのページで紹介されるとともに、「ダンジョン・バスター」への挑戦権を得ます。

## ケイオスランドに住むモンスター募集！

ケイオスランドに上陸したキャラクターたちを待ち受けるモンスターを募集します。応募要項は以下のとおりです。

●モンスター・データ（形式はソード・ワールドの形式に準じる）
●データの追加項目として、「不確定時」の項目を付け加える

「不確定時」というのは、アレクラスト大陸から来た人間が、初めてそのモンスターを見たとき、大陸のどのモンスターに似ていると感じるかを表わす項目です。詳しくは122ページの「ケイオスランド・シナリオ」を参考にしてください。

この「モンスター部門」は、モンスター・レベルに応じて「1～4レベルのモンスター」「5レベル以上のモンスター」の2部門に分けさせていただきます。また、基本的に幻獣／魔獣をベースにしたものよりも、動物をベースにしたもののほうが採用される確率は高くなります。

優秀なモンスターは「ケイオスランド・シナリオ」で使用させていただくことがあります。

**締切**　キャラクター、モンスターともに1月30日とさせていただきます

宛先
〒102　東京都千代田区富士見1-12-14
富士見書房　RPGドラゴン編集部
FROM FORCERIA　第9号係

封書による複数投稿は認めますが、その場合も一枚一枚の裏面に住所／氏名を明記してください。たくさんのご応募、お待ちしております。

# DUNGEON BUSTER

## ダンジョン・バスター

## FROM FORCERIA

人生短く、冒険成り難し
どうせそうならドドーンと狙おう
他人にはできない、でっかい冒険
向かうは遥か、ケイオスランド！

ってなわけで、やってきました四人組
彼らを待つのは、陰謀怪物罠に
敵？無事に最後までたどりつけたら拍手をお願いします。

寒さも厳しい今日この頃。みなさま、いかがお過ごしでしょう。

寒さどころか、現実すべてが厳しいケイオスランドに挑む「ダンジョン・バスター」のコーナーがやってきました。

さて、今回苛酷な現実に挑むのは

●借金界の女王エルムさん
●同じく借金界の王子ロジャーさん
●所帯持ちの放蕩者レディンくん
●知性派妖精リティカさん

の四人です。前回の毒々シスターズのように、今度は借金コンビの登場です。その二人と同行するのは、妻子がいるのにフラフラしているレディンくんと知識に夢中のリティカさん。う～ん、なんか金と知識さえあれば何でもやっちゃいそうな……。

＊＊＊＊＊＊

さまざまな脅威が待ち受ける〝混沌の地〟。しかし、脅威は外から持ち込まれることもあるのです。

戦い慣れた冒険者が、その力を悪用すれば、普通の人間ではどうしようもありません。

もっとも〝混沌の地〟の住民の大半そんなに軟弱ではありませんし、〝氏族〟という社会制度がそんな暴挙は許しません。

では〝氏族〟から離れた人間たちが相手ならどうでしょう？　そう、今回バリントンたちが救った、あの村のような住民たちが悪人たちの目にとまってしまったら？

森の中で、満身創痍の男性を見かけた冒険者たちは、当然彼を助けることにしました。

そして四人は、彼の口から自分たちと同じアレクラストから来た六人の冒険者たちが暴挙を働いていると聞いて、村へおもむくことにしたのです。男性は悪党冒険者の目を盗んで村から脱走してきたわけです。

おとなしい、〝はぐれ者たち〟の村で乱暴を働く悪党たちに、四人の冒険者はどうするのでしょうか？

**チェック・ポイント①**

四人は、まずは村の様子を見るために、村を見下ろす丘へやってきました。

**リティカ**「畑を耕している人たちを監督しているのが、たちの悪い冒険者なんでしょうね」

**ロジャー**「一定の時間がたつと、村の奥にある小屋に帰って行くね」

**レディン**「で、人間が交代して出てくるわけだ。どうやら、あそこが住かみたいだな」

**エルム**「小屋の中で交代するときがチャンスね。村の人間しか表にいなくなるから」

襲撃法の手掛かりをつかんだ四人は、ゆっくりと村へ近づいて観察を続けることにしました。

**チェック・ポイント②**

森の木々に隠れながら村へ接近する四人は、傷ついた男性を同行したまま、畑へと近づいていきます。

ここで男性に村へ戻って、状況を仲間の村人たちに話してほしいと頼みます。

**エルム**「村人たちの協力がほしいんだけど」

**男性**「しかし、戻れば私は……」

**レディン**「大丈夫。僕たちも同行するから。まず交代の時間に村に入り込んで、君が状況を説明する」

**リティカ**「そこで、出てきた悪党を、小屋の中の仲間に気づかれないように無力化するの」

**ロジャー**「あっ、ちょうど交代の時間みたいだよ」

**チェック・ポイント③**

悪党冒険者が小屋の中へ入るを見て、急ぎ足だけど音を立てずに村へ近づく一行。ハタから見ると、まるでコソ泥（笑）。

四人を見た村人たちは、一瞬騒ぎ出すような様子を見せますが、同行する男性を見て声をひそめます。

男性の説得で、四人の目的を知った村人たちは、畑の真ん中へ隠れるように指示しました。

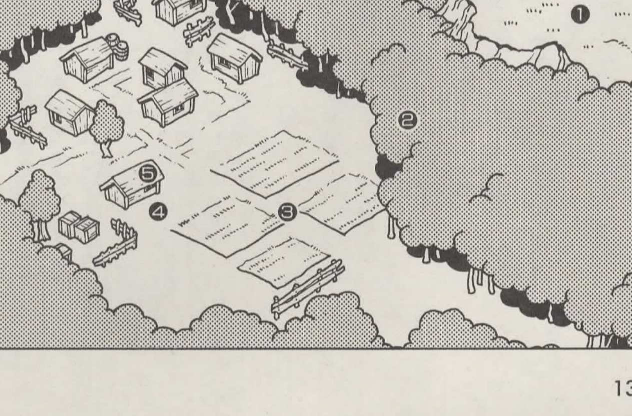
**レディン**「（畑に身を伏せている）む～。村人たちの協力が得られたのはいいが、コヤシが臭い（笑）」

**エルム**「我慢しどころ。ほら、来たよっ!!」

こうして待ち伏せをかました四人は、まず一人目の悪党を始末します。もちろん、不意打ちをして、声を上げさせないように。

**チェック・ポイント④**

さて、敵を一人始末したエルムたちは、次



なる作戦を考えます。仲間が帰って来なければ、どうしたって敵は警戒しながら表に出てくるでしょう。

敵の数は五人。こっちは四人。人数的には不利です。男性に編成を聞いてみたところ、金属のアーマーを着た戦士らしいのが二人いるということは分かりました。

さらに、魔法のつえや革のよろいと短剣などをキーワードにしながら聞き込みを続け、どうやらソーサラーが一人とシーフが一人いることが分かりました。

で、さっき倒したのがシーフ。

**ロジャー**「う～ん、こいつがソーサラーだったら、この先がずいぶん楽になったのに～」

**リティカ**「まあ、しょうがないでしょう。さて、ちょっと小屋の様子を探りに行きましょうか」

シーフ技能を持つリティカが小屋へと偵察に出て行きます。結果、中では高いびきがいくつも聞こえ、どうやら酒をかっ喰らって寝ているのではないかという推測が立ちました。

**エルム**「チャンス到来、攻め時かな？　全員じゃなくっても、寝ている者がいれば闘える数は減っているしね」

**レディン**「戦士を先頭に、魔法攻撃や支援を一発目にかましておけば、なんとかなるかも？」

**リティカ**「じゃ、私は狭い室内だから無理かもしれないけど、ソーサラーにまとわりついて、魔法を妨害するね」

てなわけで、突入～！　ということになりました。しかし……。

**チェック・ポイント⑤**

いきおいこんで突入したエルムたちを待っていたのは、すっかり陣形を整えた悪党冒険者たちでした。

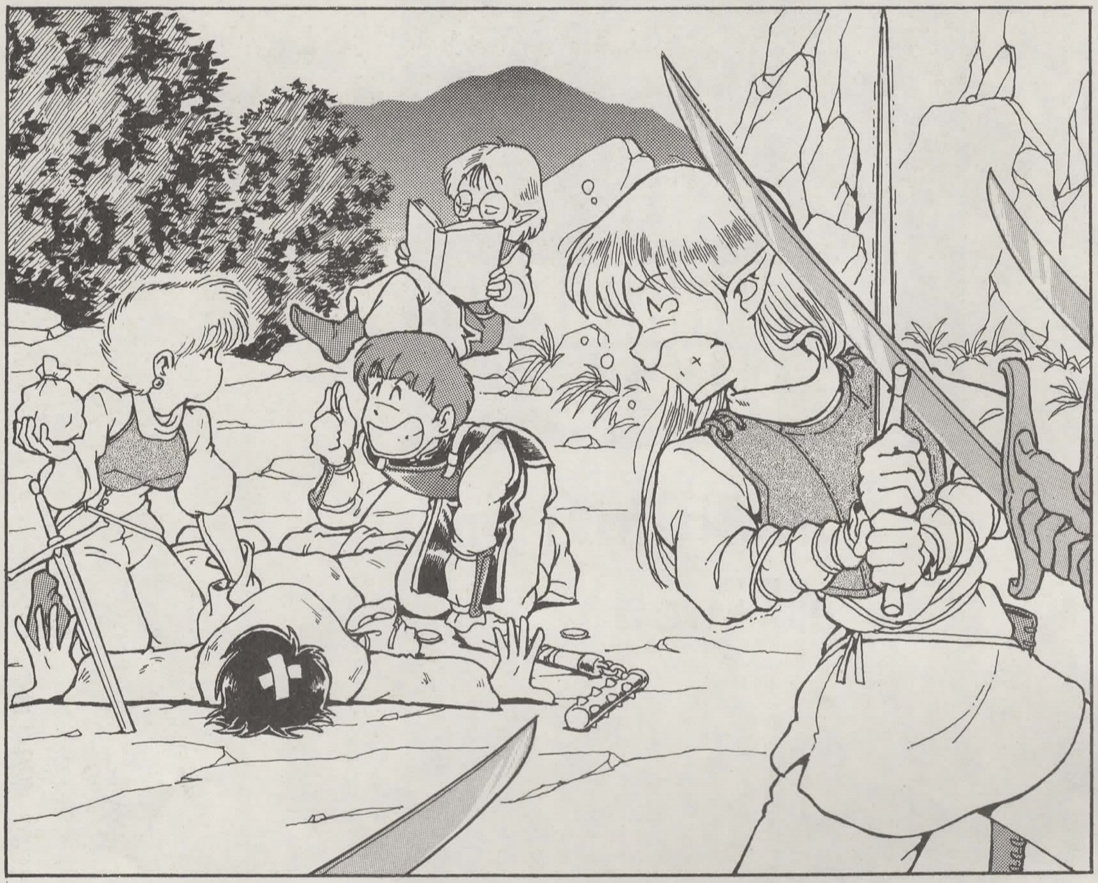
**エルム**「ええっ⁉　なんで？」

**リティカ**「部屋のスミにある窓を見る）ああ。そうか。窓から近づいてくる私を監視してて、イビキをかいている演技をしたんだ」

**敵ソーサラー**「しかも、窓から離れた場所から『リプレイス・サウンド』をかけてな！」

かっこをつけて叫ぶ敵ソーサラーでしたが、四人のなかにソーサラの心得がある者はいないので、呪文名を言われてもわかりません。

ともあれ、敵の戦力の減少はなかったものの、有効戦術に変化はないので、当初の予定のまま戦闘開始です。



**リティカ**「え～ん、魔法攻撃受けたよ～。でも、精神力抵抗値高いから抵抗したよ～(笑)」

**レディン**「魔法使い泣かせだな、まったく」

敵の戦士連中をエルムとロジャーにまかせて、レディンとリティカは、ソーサラーに攻撃を集中することにします。

かなり危険な戦法ですが、じりじりと戦力の削り合いをすれば、こっちが負けるのは必至。一発逆転にかけたのです。

**レディン**「よっし！『ファイア・ボルト』がクリティカル!!」

これが決定打でした。ソーサラーが倒れると、エルムとロジャーに生命力を削られていた戦士たちは降参します。

なんとか悪党どもを捕らえた四人でしたが、ここには彼らを裁く者はいません。どこの〝氏族〟に突き出しても、〝はぐれ者〟の村を荒らした罪では裁く気にもならないでしょう。

不合理なようですが、これが〝混沌の地〟の常識なのです。

結局四人は、悪党たちの装備を奪って森へと追放。「自分の力だけで生きて見ろっ！」と怒りを吐き出したのでした。

さて、本編のバリントンたちも自分たちの目的を見つけだして歩き始めました。そろそろ、ケイオスランドでの冒険が〝遭遇〟から〝探索と発見〟に移ろうとしています。

てなわけで、「ダンジョン・バスター」は今回でおしまいです。

しかしっ！　冒険者たちの挑戦は終わったわけではない。バリントンたちと同じように〝探索と発見〟へと移るべき企画が動き出すのだっ!!

詳細は次号になるので、乞う御期待！

# 『パラダイス・フリートRPG』マスターガイド

## ソース・ブック編

# 素敵な君のスイム・スーツ

PARADISE FLEET

マスターガイド：ソースブック編は、『パラダイス・フリートRPG』をさらに楽しむためのアイテムガイドだ。パラフリ世界ならではの、ユニークなスポーツを紹介するから、ぜひとも、君のシナリオに登場させてくれ

AUTHOR
朱鷺田祐介
YUUSUKE TOKITA
ILLUSTRATOR
田中としひさ
TOSHIHISA TANAKA

**夏が過ぎたら水着はしまっちゃおうなんて、そんな前時代的習慣はもはやナンセンス！
夏だろうが冬だろうがオールシーズン水着で楽しめる、宇宙時代のスポーツが登場したぞ
キュート＆セクシーな水着を着て宇宙に飛び出し、太陽風に吹かれてみると気分は爽快
さあ、今年の冬は押し入れから水着を引っぱり出して〈スペース・スイム〉にチャレンジだ!!**

〈スペース・スイム〉って、知っているかい？　じゃあ、〈ウェイビング〉や〈スター・トレッキング〉は？

え、全然知らないって？

それじゃあ、究極の〈ショック・ブーム〉のことなんか聞いてないね。もうそれじゃあ、流行に遅れちゃうぞ。

これらは全て、この冬、注目の宇宙スポーツだ。

どんなスポーツだって？

スペース・スイムの名前の通り、宇宙専用のスイム・スーツをつけて、宇宙遊泳を楽しむスポーツだ。

美しい惑星を下に見ながら、無重力空間の解放感をたっぷりと感じてほしい。

宇宙の広大さが、現代社会のストレスを一気に吹き飛ばしてくれること、確実だ。

スキーがそうだったように、スペース・スイムにも、多彩な楽しみ方がある。あなたの望みで楽しみ方が選べるってところは、ちょっと素敵だよね。

シーズン・スポーツ派には、宇宙空間の微妙な重力傾斜や太陽風圧を感じとり、その流れに乗ることが出来る専用のハイパー・ビート板を使った〈ウェイビング〉がお勧めだ。マナ・フィールドでガードされた専用ウェイビング・フィールドならば、宇宙戦闘機でしか体験できない亜光速の世界で、波乗りを楽しむことが出来る。企業国家〈しきがみおえど〉では、ハイパー・ビート板専用のサポート艦「うずしお」が各地でウェイビング・フィールドを提供しているので、問い合わせてみるとよい。

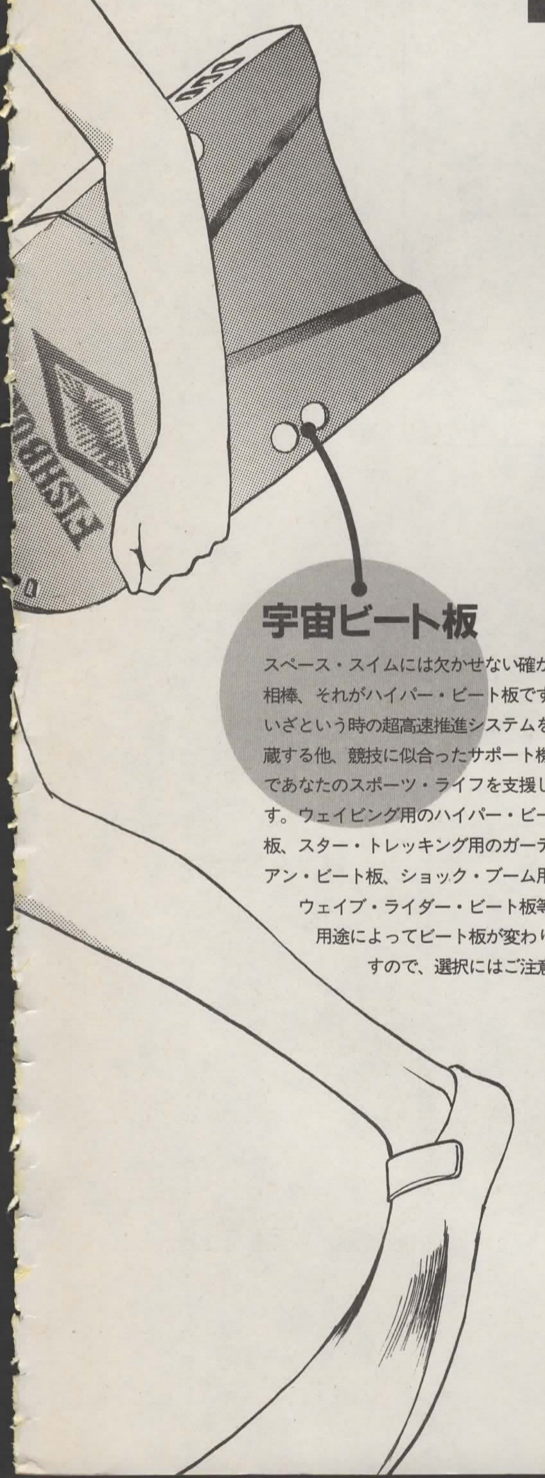
サバイバル派のあなたには、重力制御型足ヒレと、シールド発生装置内蔵のガーディアン・ビート板を使った衛星間〈スター・トレッキング〉がぴったり。

大気に妨害されない宇宙空間ならではの満天の星空が楽しめる。通信用ウルトラ・インカムをノイズに合わせれば、太陽風が運んで来る宇宙の鼓動がじかに伝わり、ロマンチックなこと、この上なし。

さらに、スリルを求めたい本格派スポーツマンのあなたには究極のスペース・スイム、〈ショック・ブーム〉をお勧めしよう。

これは、スペース・スイムの競技種目の一つで、衛星軌道上のサポート艦から射出された後、そのまま、大気圏に突入し、着地ポイントへの正確な着地とスピード、大気圏突入姿勢の美しさを競うものである。

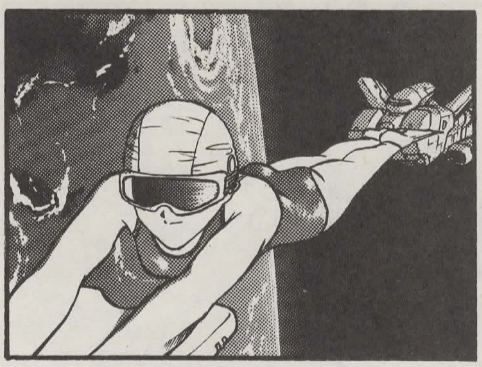
海洋惑星〈ナーウォル〉において、毎年、世界大会が開催されており、今後、銀河五輪の正式種目に採用される予定となっている。



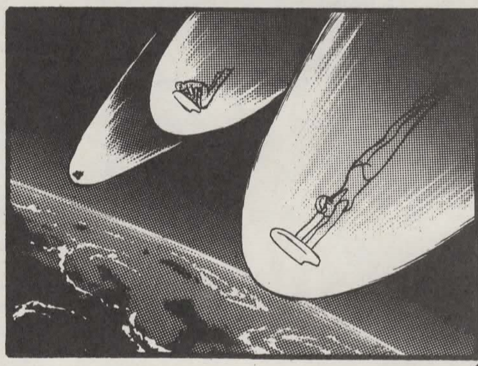
### 宇宙ビート板

スペース・スイムには欠かせない確かな相棒、それがハイパー・ビート板です。いざという時の超高速推進システムを内蔵する他、競技に似合ったサポート機能であなたのスポーツ・ライフを支援します。ウェイビング用のハイパー・ビート板、スター・トレッキング用のガーディアン・ビート板、ショック・ブーム用のウェイブ・ライダー・ビート板等、用途によってビート板が変わりますので、選択にはご注意を

# 企業国家〈しきがみおえど〉の広告ページ



サポート艦から射出されるスペース・スイムの選手。
彼女が異様に巨大に見えるのは、比較対象のない宇宙空間ならではの錯覚である



銀河歴7648年の銀河大会の様子

単独で、宇宙遊泳から大気圏突入までを行う新世代のダイナミック・スポーツ、スペース・スイムのために、宇宙空間用水着、ハイパー・スイマーが登場しました。紫外線、宇宙線を完全にシャットアウトして、お肌を守る超UVケア加工はもちろん、大気圏に突入にも耐えるスーパー・ガード機能付きで、安心です。



## スイム・キャップ

競技中に髪が解けるのを防ぐ宇宙用スイム・キャップは、水着とセットになってあなたの体を真空から守る防御フィールドを発生させます。耳と口元に伸びるコードは、通信用のウルトラ・インカムです

## ハイパー・スイマー

紺色の水着は、有害な宇宙線を吸収する太陽電池仕様の上、宇宙空間の漂流物からあなたの体を守ります

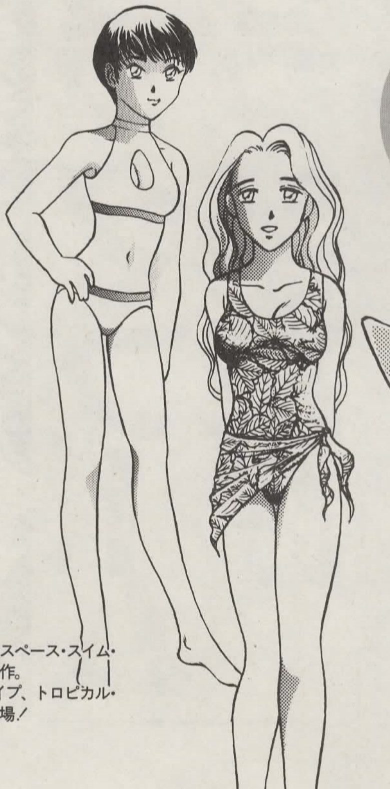
## 水中眼鏡とシュノーケル

水中眼鏡は高性能コンピュータ内蔵のデータ・ゴーグルとなっており、あなたの現在地点や目標コースなどをばっちり表示。これで、方向音痴のあなたでも、宇宙空間で迷いません。セットのシュノーケルは、高圧縮エア・ボンベと強力な通信システムを内蔵しており、どんな深宇宙でも、あなたの生存力を高めます

広大な宇宙空間を効率よく移動するためには、重力遮断によって、推進力を生み出す重力制御型足ヒレ、通称、Gフィンが欠かせません

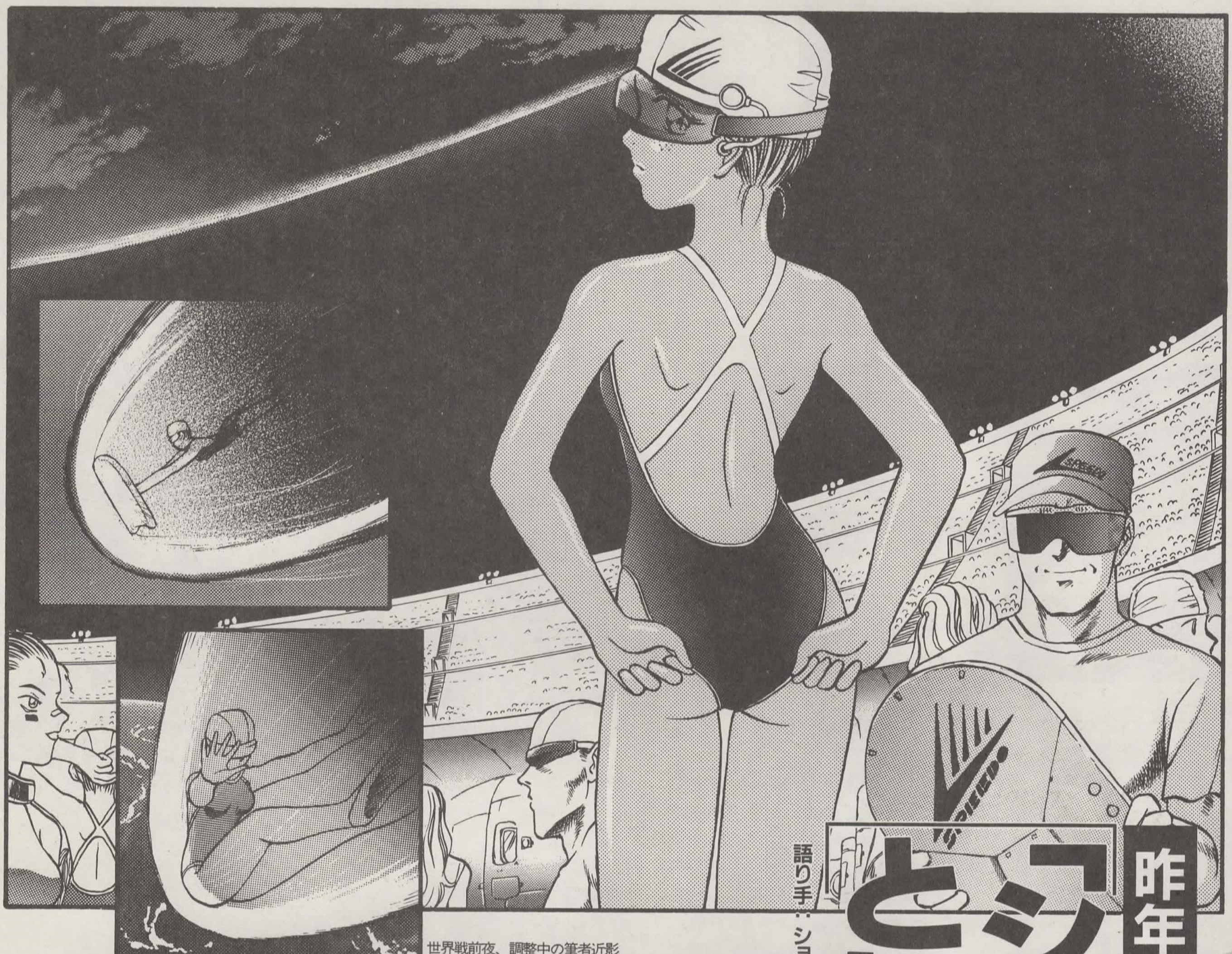
## Gフィン（重力制御足ヒレ）

製品番号：RX47-SSF01
種別：特殊スペーススーツ
製品名：宇宙空間用水着
「ハイパー・スイマー」
価格：８億9500万ガメル



今年の秋のスペース・スイム・ショーの新作。
ビキニ・タイプ、トロピカル・タイプも登場！

モデル：鎌田知美（重機動コンパニオン課主任）
写真と文：ジョナサン・ハチロー



世界戦前夜、調整中の筆者近影
①ショック・ブーム競技初期のウェイブ・ライダー式大気圏突入
②最近、注目されるヒップ・コーン式大気圏突入

# 昨年度世界チャンピオンが語る「ショック・ブーム」という生き方

語り手：ショック・ブーム世界チャンピオン、マリエンヌ・カトキ・アドレー

## きっかけは宇宙

よく人から、「〈ショック・ブーム〉の魅力を一言で言い表すとどうなりますか？」という質問を受けますが、それは人生を一言で言い表すことが決して出来ないように、私にとって不可能なことです。

私が、〈ショック・ブーム〉に出会ったのは1年前、中学3年の時でした。最初はちょっとした気分転換で宇宙遊泳の授業を受けて、スペース・スイムに魅力を感じたのがきっかけでした。

私が宇宙空間に一人浮いていた時、宇宙から見た故郷の星はあまりに美しく、私は、思わず吸い込まれそうになりました。そのまま、大気圏に向けて降下し始めてしまった私をインストラクターの発したこんな台詞が止めました。

「今日は〈ショック・ブーム〉用の水着じゃないんだから、大気圏に近づいてはダメ」

「じゃあ、〈ショック・ブーム〉用の水着ならいいのかしら？」

そう思ったのがこの競技を始めたきっかけですね。

## チャンピオンへの道

私が世界大会の存在を知ったのは、何ヵ月かたってからで、それまでは、とにかく生身で体験する大気圏突入の興奮だけで『飛び』続けていました。

当時はウェイブ・ライダー式大気圏突入の全盛期で、ビート板を支える腕力が必要なため、〈ショック・ブーム〉で飛んでいるのも筋力のある大人の方ばかりでしたが、私は腕力を補うために、ビート板を体にぴったりつけるスライディング方式で飛んでいました。この方式は、対流する大気塊の表面を滑るため、落下速度が緩やかなので、流れる地表面をゆっくりとながめることができます。

スリルばかりが強調されがちな〈ショック・ブーム〉ですが、この方式ならば、宇宙や惑星を体感する〈スペース・スイム〉の魅力を損ないませんから、私は好きですね。

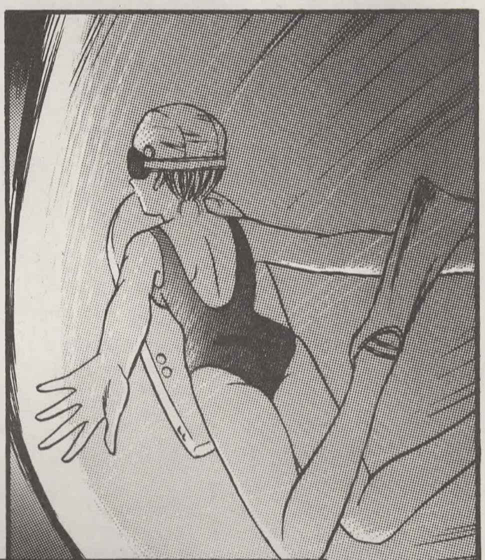
最近、私が使っているヒップ・コーン方式は、ビート板を落とすという事故か

構成：堀江万里（ギャラクティック・スポーツ特派員）

ら生まれた偶然の産物です。ハイパー・ビート板に頼らずとも、大気圏突入が出来ることは、非常に大きな進歩ですね。
　このスタイルは速度とコースの安定度が一番良いので、競技の場合だけはヒップ・コーンを使っています。

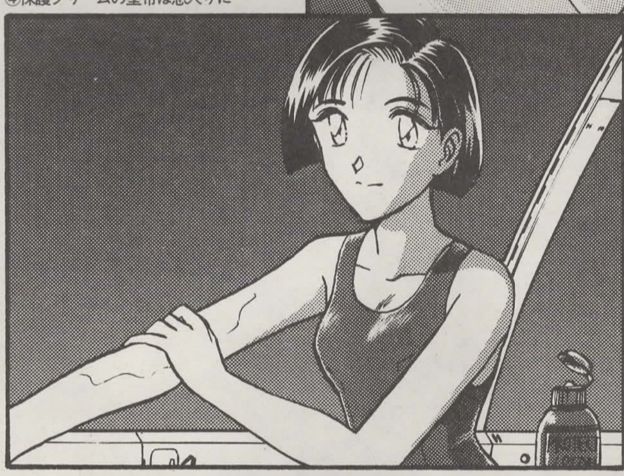
## 初心者に勧めるトレーニング

〈ショック・ブーム〉は、生身で大気圏に突入する訳ですから、一つ間違えば、命に関わる危険な競技ですが、この私がそうであるように、多くの若い人が実践できる簡単な注意だけで自分の身を守ることが出来ます。
　きちんとしたメーカーの専用スイム・スーツを使うことはもちろんですが、必ず放射線よけの保護クリームを全身、特に、手足と顔にたっぷりと塗って下さい。この保護クリームは大気摩擦からもあなたを守ってくれますから、たっぷり塗っておきましょう。
　この競技で起きる、ほんのわずかな事故の大半は、大気圏突入中の熱や恐怖で競技者が失神することで発生します。彼らは規定の地上千メートルで、安全装置を起動することが出来なかったのです。
　そのため、初心者の皆さんは、一般惑星でなく、ガス・ジャイアントに設置された〈ショック・ブーム〉練習場で最初の降下を体験されることを勧めます。

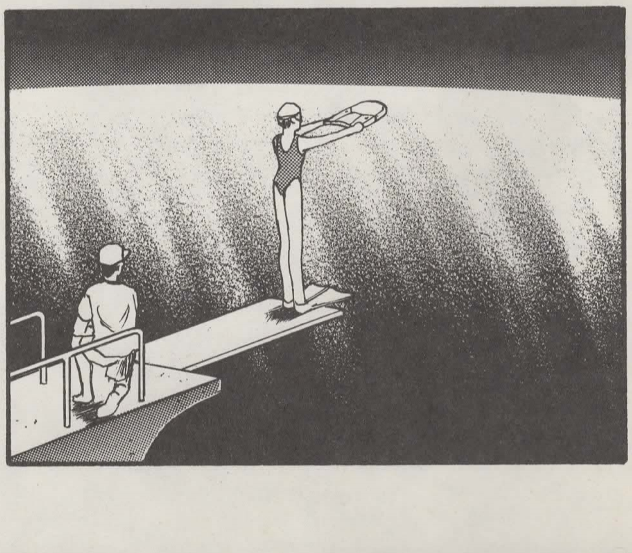


③初心者向きのスライディング式大気圏突入

④保護クリームの塗布は念入りに



⑤初心者は、まず、ガス・ジャイアントで



## ゲームへの応用

　さあ、〈ショック・ブーム〉の魅力は分かったかな？
　では、早速、君の『パラダイス・フリートRPG』のシナリオ登場させせよう？
「どうしたらいいの？」
　OK、そんな君のために、シナリオ・パターンを用意したぞ。

### チャンピオンは女子高校生

　莫大な優勝賞金のかかった〈ショック・ブーム〉世界大会まで後一週間。調整中の昨年度チャンピオン、マリアンヌ・K・アドレーをライバル選手の妨害から守るためにPCが雇われた。ただし、任務を全うするためには彼女とともに女子校に通い、トレーニングに付き合わなくてはならないのだ。

### 10億ガメルの行方

　ある好色の上級貴族が死に、その遺産10億ガメル分の秘宝を入れたカバンが消えた。密にカバンにつけられた発信機の電波を追ってやってきたPCがたどり着いたのは、宇宙空間に浮かぶある貴族のプライベート・ビーチである。10億ガメルは一体、どこに行ったのか？

### スクール水着オペレーション

　人より大きい物を決して通さない鉄壁の防空網を誇る惑星ヘッジホッグに密かに侵入して、目標物件を破壊せよ。新作水着を買うために、過酷な任務を引き受けた〈ショック・ブーム〉選手たちが危険な大気圏突入に挑戦する。

### 決算期の悪夢

　今期の目標額まで、あと９億弱。残された期間はわずかに後一週間。過酷なノルマに苦しむ企業国家〈しきがみおえど〉スポーツ製品事業部営業第77課は〈ベスティンスタイン公国〉宮廷に乗り込み、〈ショック・ブーム〉用ハイパー・スイマーの売り込みに全てを賭けることになった。そのためには、〈ショック・ブーム〉の実技指導が必要なことは最初から分かっていたのだが……。

# RPG用誤辞典

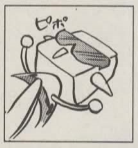
**●編纂委員会メンバー**



**朱鷺田祐介**
YUUSUKE TOKITA
RPG用誤辞典編纂委員会委員長。妻子ありのゲームデザイナー。その正体は生まれついての「地雷踏み」




**金澤尚子**
NAOKO KANAZAWA
RPG用誤辞典編纂委員会お抱えの爆弾絵師。「困ったちゃんのキレあがったいい女」というもっぱらの噂




**Rとその仲間たち**
R & FRIENDS
職業、ハッカー。編纂委員会のメインコンピュータに侵入し、あらぬことを書きなぐるのがもっぱらの趣味

## 第8回「は行」その2

砕けるバブル、飛び散る化学薬品!
さらなる激動を迎えるこの世紀末を
がっちり生き抜くゲーム界のサバイバーたちに
どうしょーもない珍説、デタラメ、嘘八百を
用誤辞典が丁重かつ、にぎにぎしく提供します
ちょっぴり役立つ豊富な図版もある——かな?
今回、沢山応募があった「は行その2」です

COMPILER
**朱鷺田祐介**
**+RPG用誤辞典編纂委員会**
YUUSUKE TOKITA
& ENCYCLOFAKEA RPG COMPLICATION COMMITTEE

ILLUSTRATOR
**金澤尚子**
NAOKO KANAZAWA

## 応募規定

●RPGに関する用語のパロディ、珍解釈を募集します。
●このページの「言葉の順番について」「形式」をよく読み、それに準じた形で用誤解説を考えて下さい。
●今回の事例も参考にしてね。
●一項目に対する字数制限は特にありませんが、編集委員会のほうで一部手を入れることがあります。
●必ず官製はがきに1枚1項目の形式でお願いします。1枚のはがきに複数の項目を書くのは避けて下さい。封書による複数投稿は認めますが、その場合でも、1枚1項目の形式で書き、それぞれに住所、氏名を明記しておいて下さい。
●今回募集するのは「へ・ほ・ま行」の用誤と、今まで掲載された「あ行」〜「ふ」の用誤に対する追加です。
●締切は1月31日です。
●宛先は
〒102東京都千代田区富士見1-12-14「RPG用誤辞典」
●RPGに対する常識をくつがえすような力作、怪作をお待ちします。

## 「言葉の順番について」

1:平仮名で読みを書き起こし、その順番に表記する。
2:言葉の前半が一致する物は、共通する前半部分の意味ごとに、一くくりにまとめ、下部の順番としている。
3:のばす音は、その前につく音が、あ段、い段、う段、え段、お段のいずれに属するかに従って、その段の読み方として処理する。
　つまり「かー」は「かあ」、「せーる」は「せえる」、「ごーる」は「ごおる」として扱う。
4:おなじ音の順番であれば、清音、濁音(にごる音)、半濁音(パ行)の順に並べる。小さな文字と大きな文字では、小さな文字を優先する。
5:本文の解説の語調は「ある」「である」を基本とするが、ジョークのネタ、題材、時節柄等に従って、変化することを認める。

## 「形式」

見出し語　漢字表記　綴(つづり)(外国語・英語表記がある場合)の順に書いてあります。
原典:世間一般でのその言葉の使用方法、および、言葉の発生した時期の言葉。
用語:ゲームで使われる用語。特定のゲームに限定する場合は、その出典ゲームを項目の最後に付記する。ゲームごとに意味が異なる場合、項目を分ける。
俗説:原典や正式の用語ではないが、しばしば使われる意味。スラング・ギャグを含むが、地域的なスラングについては、できるだけ使用されている地域の報告を行う事。
略語:略した用語。
関連:直接、用語ではないが、知っておくとよい周辺用語。
人名:RPG業界人の名前です。本文中は敬称を略させていただく。
団体名:RPG関連団体、企業、グループなどの名前。

## ひ

ぴー・しー　【ピー・シー　PC】

【略語】Player Characterの略。プレイヤーが操るキャラクター全般を指す。

【俗説】ぱーぷりんなキャラクターの略。しばしば、本人はパーヘクト（本人談、多分、パーフェクト）なキャラクターの略称であると思っているらしい。

【俗説】死なず、困らず、負けないキャラクターのこと。

プレイヤー「PCだから死なないよね！」

マスター「プチッ」




～ごろし　【～殺し　PC Slayer】

【用誤】シナリオでPCを死ぬような状況を作りだすマスター。




［∨∨∨僕のかあいいキャラを殺したひどいマスターなんですぅ。ppm］

［∨∨∨いいかい、坊や。人はいつか死ぬんだぜ。ましてや冒険者が畳の上で死ねる訳がねーだろーが？　真の男ザムス］

［∨∨∨［用誤］マスターに与えられる最高の称号の一つ。しばしばドラゴン・スレイヤーよりも上として扱われる。SS］

【用誤】キャンペーンを始めても、すぐに飽きるマスター。

ひすてりー　【ヒステリー　Hysteria】

【原典】（1）身体に異常がないのに、精神的な原因で現れる病的な症状。（2）感情を抑えることが出来ず、病的に泣きわめいたり、起こったりすること。ヒス。

【俗説】女王サマ系モンスターに多い。

［∨∨∨女王サマ系モンスター識別法

1：外見がボディコン系。

2：鞭を持っていることが多い。

3：高笑いが好き。

4：贅沢者。R］

【俗説】女王サマ系PCにはもっとも多い。

［∨∨∨あ、あんだよ、その目は。何でこっち見るのよ。ウッキー！　鞭でビシバシしちゃうわよ。きらりん］




ひゅーまにすと　【ヒューマニスト　Humanist】

【原典】人道主義者。人間らしい心情の暖かさを持つ人。

【用誤】人間主義者。人間のキャラクターでしかプレイしない、また、出来ない人。

［∨∨∨こういった人は、種族別に異なる能力値設定を人間のものしか覚えていません。例えば、ソード・ワールドのキャラメイクと聞いた瞬間に、2D6を8回振る人は典型的なヒューマニストです。ロング］

【類義語】エルフィスト（エルフ主義者）：エルフのキャラクターしかプレイしない人。または、出来ない人。顕著な例になると、人間のキャラクターを作るにはルールブックが必要だが、エルフのキャラクターは何も見ずに作れる。

［∨∨∨［類義語］「根がドワーフ」、または、「地がピクシー」：主義を一歩進めて、性格上、それ以外の種族のキャラクターがプレイできない人。あるいは、他の種族のキャラクターをプレイしても、種族のイメージが変わらない人。R］

［∨∨∨どーせ、あたしは根がシーフですよ。某絵描き］




ぴよぷー　【ピヨプー】

【原典】古来より美しい女人を表す言葉であったが、現在は、本稿の絵師を指す。

［∨∨∨気をつけろ。だまされるな。Wkey］



【擬音・形容詞】「頭ぴよぴよ脳味噌ぷー」の略。頭に羽が生えているかのごとく能天気で、脳味噌がうにになっているような状態を示す言葉。またはその人。

［∨∨∨症状が進行すると、「ぬるぬるっ」とか「～ぴよ」という会話をするようになる。空気感染により広がるため、WHOによって第四種伝染病に指定されている。R］

［∨∨∨呼ばれたくないアダ名ほど定着するもんだな。たの］

【俗説】地雷踏みが地雷を踏んだ時に全てをごまかすために使う呪文。

［∨∨∨この呪文を使うと、全ては金澤尚子の仕業になるらしい。R］

## ふ

ふぁー・いーすと・あみゅーずめんと・りさーち【ファー・イースト・アミューズメント・リサーチ　Far East Amusement Research】

【団体名】東京近郊に住むゲームデザイナー、ライターが集まって設立した有限会社。略称F.E.A.R.。山北篤、菊池たけし、伏見健二等、著名なゲームクリエイターを擁する。「アドバンスト・ウィザードリィ」「トーキョーN◎VA The 2nd Edition」「パワープレイ」「三国志演技」「RPG福袋」「セブン＝フォートレス」などのRPGの製作、「トーグ」「サイバーパンク2.0.2.0.」などの海外RPGの翻訳をはじめとして、ゲームに関するさまざまな業務を行っている。

【俗説】東京近郊のゲームクリエイターのたまり場。遊園地。

［∨∨∨昔は「まぐろ」の名産地だったが、最近水揚げ高が落ちている。Wkey］




ふぁいあー・ぼーる【ファイアー・ボール　Fire Ball】

【用語】火の球を放つ呪文。複数の敵を一度に倒せる広域攻撃呪文として、多くのファンタジーRPGに取り入れられている。

［∨∨∨最近は「ファイアー・ソウル」と叫ぶプレイヤーも多い。SS］

［∨∨∨魔法界の麻薬。この快感に取りつかれ、冷静な魔法使いの殻を脱ぎ捨てた者も多い。バーンド・アウト］

【季語】金曜日の夕刻を告げる言葉。ほぼ毎週、金曜日午後6時半から7時の間に聞こえていたため、曜日を知るために便利であった。後世に伝えたい日本の伝統である。




［∨∨∨何の放映時間？　R］

ふぁんぶる【ファンブル　Fumble】

【原典】へまをやる、しくじる、(スポーツなどで) ボールを取りそこなう。

【用語】大失敗すること。判定に使用するサイコロの目で決まることが多い。［例］SWでは、1：1の目。

【用誤】TRPGにおいて最も重要なルールの一つ。ファンブルが出る時ほど盛り上がるものはない。

【俗説】重要な場面ほど、ファンブルとクリティカルが発生する確率は高い。

［∨∨∨［俗説］編纂委員長の人生。地雷の三つ四つ踏み潰していそうだもんな、この人。ゴザール］




ふじなみ・ともゆき【藤浪智之】

【人名】ゲームライター。業界13年の長いキャリアを誇り、ライティング、イラスト、ゲームデザイン、マンガ原作等、多彩な才能を持つ。代表作は「ファー・ローズ・トゥ・ロード」「モンスターメーカー学園RPG」。ファー・イースト・アミューズメント・リサーチ所属。

［∨∨∨［俗説］一説によれば、またの名をわきあかつぐみといい、関東を代表するパッツンパッツンな美人ゲーム・デザイナーだとか。R］

［∨∨∨ロマンチストなガンツ先生という噂も……。Wkey］




ふしみ・けんじ【伏見健二】

【人名】ゲームデザイナー。小説家。「ブルーフォーレスト物語」「アドバンスト・ウィザードリィ」など、数多くのRPGを世に出すかたわら、「四肢神王」「奇書三国志」など小説のタイトルも多数著し、高い人気を得ている。有

限会社ファー・イースト・アミューズメント・リサーチ開発部部長。

【俗説】伏見家の主夫。ハクサイの漬け物が得意。

［＞＞＞白菜は奥が深いよ。ふしみ］

［＞＞＞【俗説】ある時はザラブ星人、ある時は主夫、ある時は謎のマッドサイエンティスト＞教授。その正体は？　R］

［＞＞＞実はただのスケベ。Wkey］

［＞＞＞情報撹乱は基本的な戦術だよ、君。＞教授］

［＞＞＞これだよ、これ。マルチゲームでは、同盟を組んでも98・7％の確率で裏切るので、みなさん、注意しょう。きちくたけし］




ふじみ・しょぼう　【富士見書房】

【団体名】ドラゴンマガジン、RPGドラゴン、コミックドラゴン、ドラゴンブック、ファンタジア文庫などを発行している出版社。実は、俳句の雑誌があったり、18禁の小説や時代劇物の文庫も出している。（うーん、奥が深い）

［＞＞＞昔は、エロ漫画で名高い富士美出版と間違える本屋さんが多くて。R］

［＞＞＞ふふっ、若いな。わしの若い頃など、SFマガジンを注文したら、SMマガジンが来たものよ。TT］

現在では、日本有数のTRPGである「ソード・ワールドRPG」を中心に「シャドウラン」「バトルテック」「MAGIUS」「モンスターメーカー」「パラダイス・フリートRPG」などを刊行する、一大TRPGメーカーとなっている。

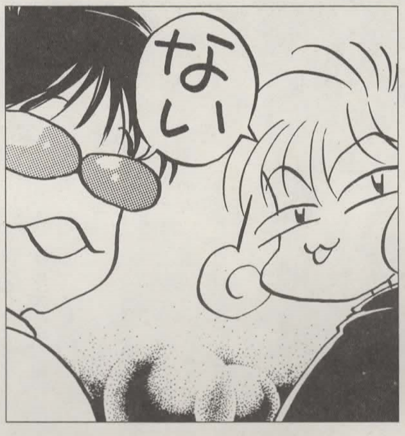
ぷらいど　【プライド　Pride】

【原典】誇り。自尊心。

【用誤】騎士の必須アイテム。

［＞＞＞グラスランナーやホビットたちは、とうの昔に海に捨てたらしい。茨の騎士ウェラン］

［＞＞＞ねえねえねえ、聞いて聞いて。プライドぽてと〜〜！　某ホビット］




ぶりざーど　【ブリザード　Blizzard】

【原典】強烈な雪の嵐。

【用誤】つまらないギャグの後にからなず起きる現象。あまりの寒さに全員が沈黙し、しばしば、行動不能に陥る。

【類義語】気化爆弾。冷凍ビーム。北風小僧。

［＞＞＞誰とは言わぬが、あんたや、あんた！　R］




## 今月の補遺

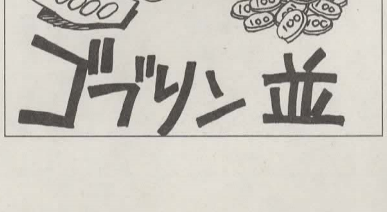
たくさん　【沢山　Many】

【用語】数量が多いさま。

【俗説】2を越える数字全て。［用例］「えっと、一つ、二つ、たくさん」

【俗説】ゲームマスターの表現技法において、重要な言葉。敵が「たくさん」出た場合、PCは逃亡するか、捕虜になるかを選ばなくてはならないが、下手に数を言うと、全て倒されてしまったりするものである。

［＞＞＞いくら出てきても、ファイアー・ボールを撃ち込めば、やっぱり終わりだから数は関係ないって……　美少女魔術師］




執筆協力者（敬称略・五十音順）

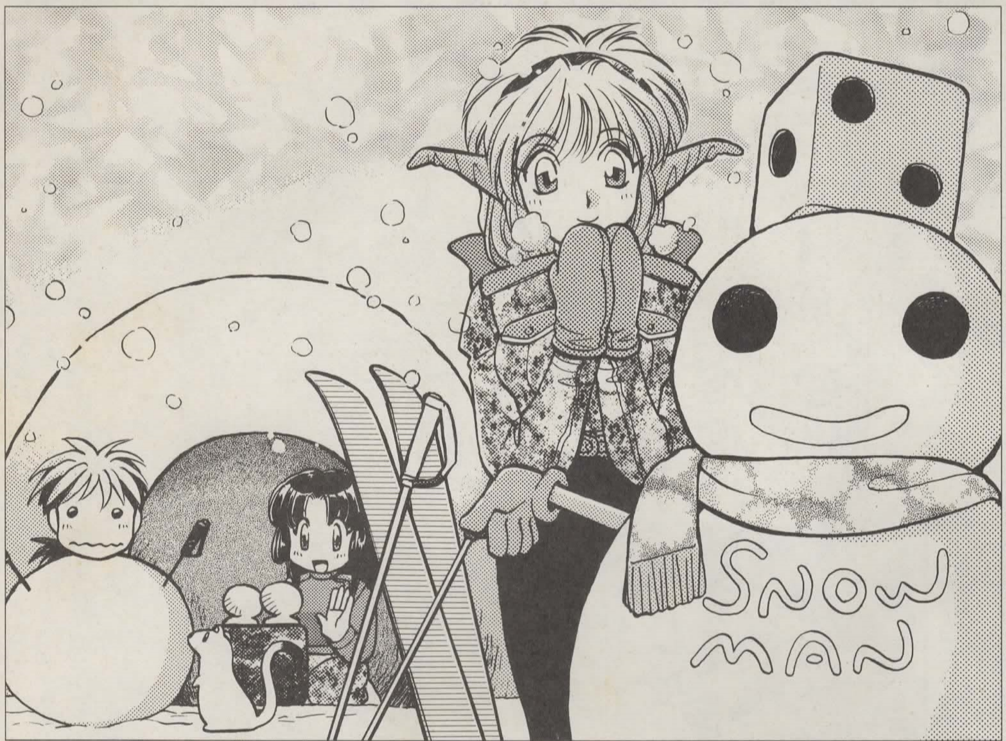
伊伏吉良、岩崎進太郎、幻影竜、鯉の滝昇り男、田中浩志、辻岡啓司、長嶋宏和、橋本慎一、ファー・イースト・アミューズメント・リサーチ、松尾剛、南川寛和、Roesh、RYO、和田一昭



# ドラゴンロード

## 寒い中、みんなどうしてる？ こんなときは友達を部屋に呼んでみんなでゲームを楽しもう！

ILLUSTRATOR／MIYASUMI




## やったね、2年目突入！

いやぁ～、めでたい、めでたい。ついにRPGドラゴン（アルドラ）も2年目（というか季刊で8冊）ですね。その間にMAGI-USはスタートするし、ソード・ワールドRPG完全版は……。とにかくこれからも頑張ってくださいね。

兵庫県／八神真

◆今年のRPGドラゴンは〝めざせ、月刊化〟。君たちが支えてくれれば、必ず実現できるはずだ！ と、いうわけで、しばらくは季刊刊行ですけど、応援してね。よろしく！

出たぞ、変型メックだぁ！ 災い転じて福となす。サモンジ隊長の新しい機体は、高性能な発掘メックとあいなりました。それにしても、こんなものが出てくるとは、とうとうロボットアニメの世界に突入するのか『メックウォリアー・リプレイ』は！ あとは合体したらカンペキなんだけどねぇ～。あっ、必殺技なんかもほしいかな。う～んハデなやつがいいぞ、うん。

岡山県／森林信丸

◆空飛ぶ可変メック（LAM）がついに登場。そう、サモンジは航空機の操縦技能を持ってんだよね（でもレベッカの方が優秀かも……）。それから今年のバトルテックはみんながビックリするような計画が進行中。次のRPGドラゴンには発表できると思います。お楽しみに！




奈良県　真田樫村／独身中年のペットっていったい……

この世には『後の祭り』という言葉がありますが、現在私は『何で締め切り半月前にいいアイデアが浮かぶんやーっ！』と、ワープロの前でこの言葉をかみしめております。というわけで、「第二回MAGI-USゲームデザイン・コンテスト」を絶対やってほしいです。……ありますよね。お願いだから、あるって言ってくださいよ。

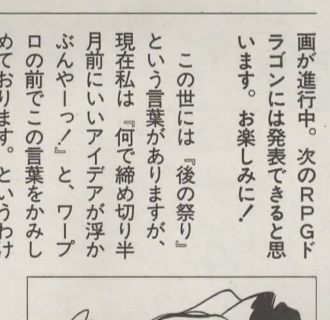
愛知県／長嶋宏和

◆ファンタジーにSF、さらには大相撲といった多岐にわたるシステムが送られてきた「MAGI-USゲームデザイン・コンテスト」。ゲームをデザインする面白さを味わえていただけたなら今後も続けていきたいと思っています。詳しい結果についてはRPGドラゴン誌上で発表しますね。

『コミックソーサル・ロウRPG』もう最高。なんせ、るりあ先生のフルカラーコミックスが6ページも読めてしまう。おまけにソーサル・ロウのこともなんとなくわかってしまうのだから。未来宇宙を舞台に繰り広げる科学と魔法の対決。人類の敵〝ゾーサル・ロウ〟と戦えるのは彼らの技術〝魔法〟を駆使して造られた対呪法兵器〝TEMS〟だけだ！ このノリだけでもゲームをプレイする価値あり。早く発売して～！

東京都／石塚正

◆ソーサル・ロウRPGは今年のMAGI-USシリーズの目玉の一つ。同時に小説展開も進めているからバッチリチェックしてね。




福島県　椎原ひろし／物思いにふけるマオ。彼女が見つめるものははたしてなに？




静岡県　椎乃ありさ／独立愚連隊のリプレイも1巻が発売中。そちらの方もよろしくね

『セイバーマリオネットJ-RPG』はすごい！ 読んで面白いRPGのルールブックなんて滅多にないもの。どんなに面白いかって？ そ・れ・は、見てのお楽しみ～（笑い）

大阪府／たらこりえ

◆自分だけのマリオネットを造って

# お気に入りのキャラクター 吟遊詩人




※目の錯覚ではありません 彼はハーフダークエルフです(笑)。

栃木県　よしと／オレの歌を聴け〜！　と騒ぎ立てる、某キャラクターを競演させたいところだけど




埼玉県　皇帝龍／天（GM）は二物を与えず、といいますからね




滋賀県　大倉よしひさ／優男でおまけに手が早い、こいつは、吟遊詩人の典型的なキャラだね






☝福岡県　竜人／う〜む、たしかに今回は美形のキャラが多いぞ

和歌山県　楠本耀／戦いの火種を撒くだけ撒いといて、トンズラするか




茨城県　Tommy／いかにも、放浪の吟遊詩人て感じが出てる




京都府　滝本一桜／音痴だろうと見ているぶんには問題なし、か……



広島県　幻影竜／心休まる歌は、旅の疲れを癒す清涼剤だもんね

## イノセントワールド

私がいまいるサークルで、初めて誘われたのがワースブレイドです。このゲームをまったく知らなかった私は、本屋さんに並んでいた『〜よくわかる本』を読んであぜんとしてしまった。

2D5、1D10？　10面ダイスなんて持ってない。財布の余裕は……。仕方ないので2個だけ買っていきました。そのとき、他のメンバーが沢山持っていることを知っていたなら……

愛知県／伊伏吉良

◆自分専用のダイスを持つことは気合いが入ってる証拠。先行投資だと思えば安いもんだ。




東京都　ヨッシャー／このリナの目的でナーガと一緒に迷宮に潜れば……不毛だ、なにも残らないぞ

いく快感。君はどれだけ体験できたかな？　今度は友達の造ったマリオネットと一緒に遊ぶのもいいと思うぞ。

『混沌の夜明け』の完結まで焦らされた『ケイオスランド・ワールドガイド』。プライア二世の登場だ。血縁は無いのに本家の面影があるのが面白い（むろん、父親の面影も）。Wプライアになるまで頑張るんだよ。

埼玉県／黒騎士

◆プライア二世の父親はエイクだよ。本家のプライアは混沌（ほら、今回のシナリオに復活していたヤツ）と戦って死んじゃったじゃないかな？

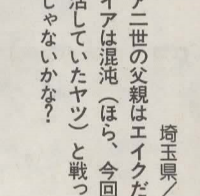
最近テーブルトークRPGのファンになった初投稿者です。RPGドラゴンは6号から買っておりますが……1〜5号が見当たらない……。友人は持っていないし。それはさておき、7号から始まった『冒険者の店』はとっても面白いです。RPGにますます深みを与えるものになると思います。……そこで自分はふと思いついたのですが、「冒険者の店」をコンピュータシミュレーションにしてはどうでしょか？　アレクラスト大陸に一大チェーン店網を広げて一躍成り金冒険者ならぬ、冒険者で成り金にっ！　どこかつくってくれないかなぁ。

新潟県／生田良継

◆冒険者に仕事を紹介する"店の親父"。ちょっとした依頼のウラにも、いろいろな思惑が絡んでいることがよくわかる。店の親父も、立派な職業なのだ。きみのキャラクターに仕事を紹介してくれる店の親父は、ちゃーんとウラをとってくれているかな。




大阪府　空想の旅人／ヤギとともに現れる、狂気の科学者！




千葉県　紅茶狂いの悪魔／冒険者のよき理解者だよね

## お便り大募集！

★編集部でピックアップしたゲームをテーマに、そのゲームの好きなところ、プレイの体験談、その他どんな紹介でもOK！　今回のゲームは『MAGIUS 天地無用！RPG』。ここが好き！　といった意見、イラストを送ってね。

★お気に入りのキャラクター
9号では『精霊使いのキャラクター』を募集します。よろしく！

★「イノセント・ワールド」では、自分が初心者のときにやってしまった失敗談や笑い話、思わず恥ずかしくなるような体験談を募集中！

★RPGドラゴンで連載中の作品についての感想やイラストハガキ、RPGに関する感想や意見、ドラゴンブックやドラゴンノベルズなどの作品に関する感想などお待ちしています。

★その他どんなハガキでもOK！

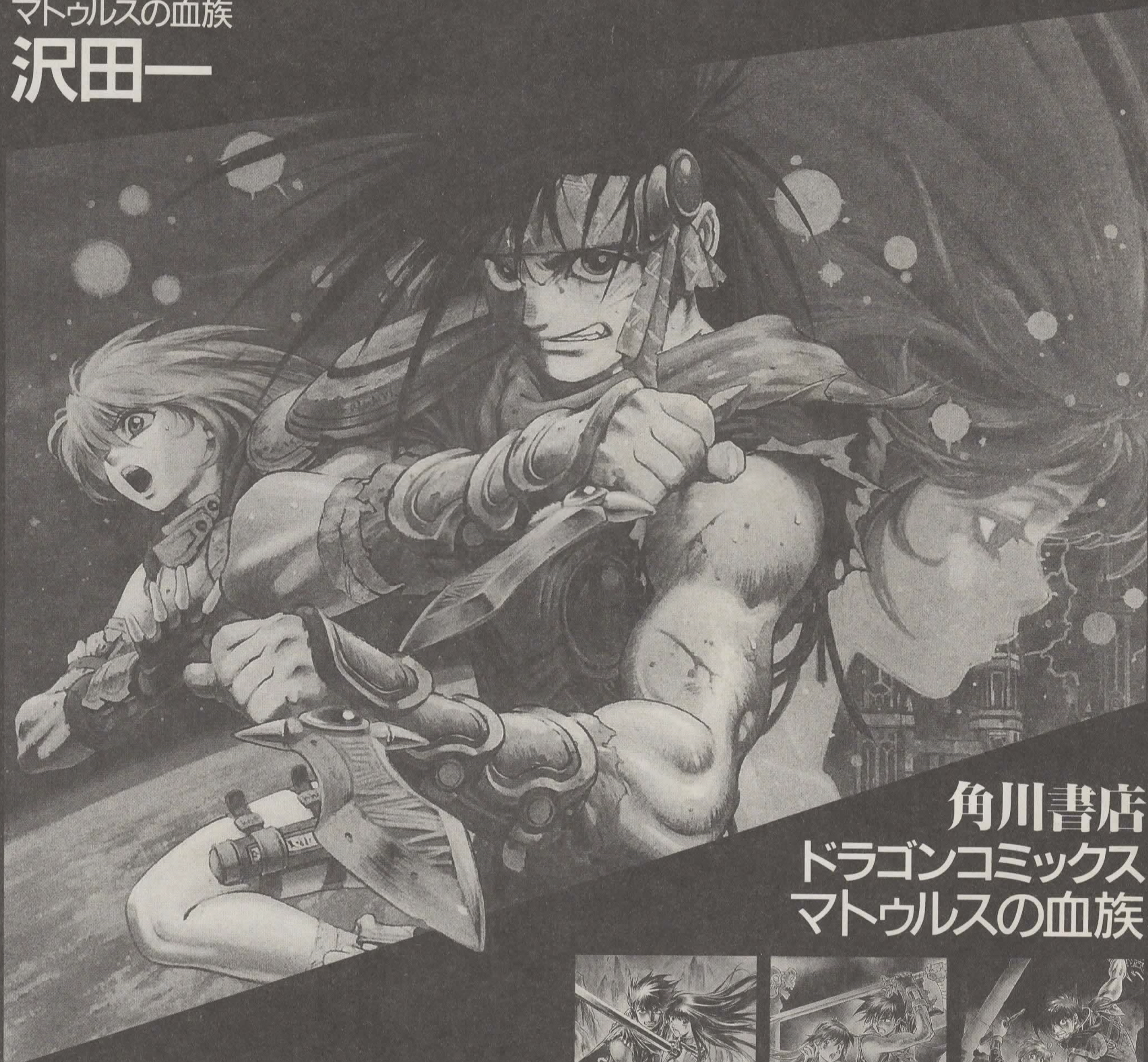
★お便りをくださったかたの中から20名の人に"ソード・ワールドDカード"をプレゼントいたします。

●ハガキの宛て先
〒102　東京都千代田区富士見1-12-14　富士見書房
RPGドラゴン
ドラゴンロードの係りまで
次回のお便りの締め切りは2月6日（当日消印有効）です。よろしく！

# BLOOD OF MATOOLS

マトゥルスの血族

## 沢田一



**角川書店**
**ドラゴンコミックス**
**マトゥルスの血族**


［1巻］


［2巻］


［3巻］

定価各900円(税込)

**全国書店にて絶賛発売中!!**

### 甦るマトゥルス伝説!!

大教皇の施した儀式により無事蘇生したソフィアーネ。だが彼女は今までの記憶をなくしてしまっていた!?　そしてカイの体内に秘められたマトゥルスをも凌ぐ"力"とは!?
沢田一が贈るハードファンタジー第４巻!!

## STAFF

Editor in chief
YOSHIHIRO OOUCHI

Editorial Staff
MASARU OGASAWARA
SHINSUKE YAMAGAMI
AKIHIRO KAWASAKI
KAZUHIRO TAKAYAMA
HIROAKI FUJITA

Assistants
YUKIE KATOU
YASUO HORIUCHI
YUKIMI YOKOSE

Design Studio
MAGULER DESIGN STUDIO
YASUSHI INOUE
YOSHIYUKI SUZUKI
KATSUHISA OONO
TOMOKO GOTOU
YUKO HAMADA
MIYUKI KIMURA

Photographers
NARUO MORIYAMA
KEI IINO

Proofreading
TANEO KUSAYANAGI

Thanks
FASA CORPORATION
STUDIO NUE
SHOJI KAWAMORI
STUDIO TRON
Production I.G.
AIC
ASK KOHDANSHA
GAINAX
T-UP
NEWTYPE
Studio PACCHI

## 編集後記

●この号が出る頃には、NFLのチャンピオンシップ・ゲームも近い。今年もREDSKINSは駄目だった。けど、DALLASにニタテを食らわしたのは「うへへ……」もんでございました。（Ⅱ）

●はなはだしい運動不足である。家の片づけをしては腰痛、会社の引っ越しをやっては筋肉痛。健康診断では肥満を指摘され……やはり指先の運動だけ（麻雀、MTG等々）ではダメか。（鬼）

●このごろ昼のランチタイムにこっている。狙いは〝食べ放題〟。もちろん、一番たくさん食べるのはデザート。フルーツカクテルにタピオカ、杏仁豆腐なんかが取り放題だと最高に満足！（神）

●自慢じゃないが、最近ビンボーなのである。はたして無事新年をむかえることができるのか!?　ハハハ……って笑いごとじゃねーよ。とか言いながら新マシンの物色をしている俺って。（V）

●大掃除にあわせて、蔵書を整理しようと思う。目標は現在の6割程度まで減らすこと。でも整理しているうちに本を読み始めちゃうんだよな。あああ、また1日が終わっちゃった。（P）

RPGドラゴン　No.8
定価800円（本体価格777円）
月刊ドラゴンマガジン２月号増刊
第9巻　第3号（通巻110号）平成8年2月6日発行
発行人　佐藤吉之輔
編集人　大内善博
発行所　〒102　東京都千代田区富士見1-12-14
富士見書房
電話（03）3238-8531（営業部）
（03）3238-8588（編集部）
印刷　凸版印刷株式会社


## 次号予告

GAMES FOR NEW AGE
# RPGドラゴン

**新世紀エヴァンゲリオンがRPGになって次号登場！**

---

## シャドウラン・リプレイ　第3部スタート
江川晃とグループSNE＆士貴智志

---

## メックウォリアー・リプレイ新章
黒田和人とグループSNE＆るりあ046

---

ソード・ワールドRPGバリアント
## デュダRPG
高井信・安田均とグループSNE＆草彅琢仁

---

●ケイオスランド・ワールドガイド
## 波濤の彼方に待つもの
清松みゆき＆狭霧光明

---

●バトルテック
## BATTLE OVER:3025

---

**No.9は4月上旬発売です**




■「七界の剣」はネットワークRPGです。ネットワークRPGとは郵便を使うゲームなので、全国どこからでも時間にしばられることなく自由に参加することができます。

■「七界の剣」は冒険志向のネットワークRPGです。あなたが作ったキャラクターは、モンスターを倒し、アイテムを手に入れてドンドン成長します。レベルが上がればクラス・チェンジも可能です。

■「七界の剣」の遊び方はいろいろ。一人で冒険を進めるもよし、出会った他のキャラクターと仲間になって、巨大な敵に挑むもよし……。

■「七界の剣」はコンピューターゲームではありません。ベテランのゲームマスター（ゲームの進行役）が一人一人に対応し、初めての方でも安心して参加できます。

■「七界の剣」に参加するには、まず無料パンフレットをご請求下さい。入会方法などを詳しくお知らせいたします。お友だちの分を含めて数通希望されても結構です。

さぁ、今すぐレッツ・トライ！

※「七界の剣」は'96年5月より開始いたしますが、途中から参加することもできます。ただしお申し込み多数の場合、募集を打ち切ることもございますので、あらかじめご了承下さい。




**無料パンフレットを進呈いたします。おハガキにてお申込み下さい。**

（表）

〒220-00
神奈川県横浜市西区平沼1-33-21
モンテベルデ第5横浜102号
有限会社ホビー・データ
「七界の剣」
RPGドラゴン係

（裏）

「七界の剣」
パンフレット希望
住所
〒
氏名
年齢・性別
希望通数
1通
（希望の通数を1〜3通お書きください）

**お急ぎの方はお電話で**
TEL:045(323)5320
（受付時間　平日午前10時から午後7時まで）
FAX:045(312)8255
（受付時間　24時間）


〒220　神奈川県横浜市西区平沼1-33-21
モンテベルデ第5横浜102号
有限会社ホビー・データ
HOBBY DATA



月刊ドラゴンマガジン
昭和63年6月6日第3種郵便物認可
発行人　佐藤吉之輔　〒102 東京都千代田区富士見1-12-14　営業部 03-3238-8531
富士見書房
定価800円（本体777円）
雑誌03486-02 T1003486020806 印刷 凸版印刷株式会社 Printed in JAPAN